28

LIRE 5.000

OTTOBRE 1993

MANGA ZINE

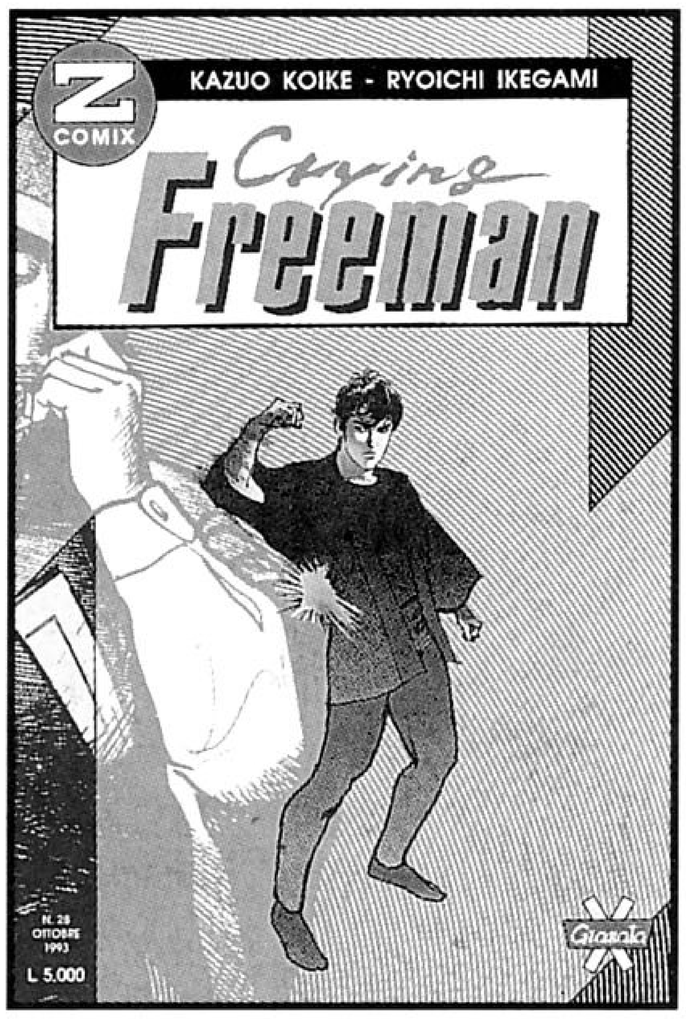
LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

CONAN

PORTFOLIO

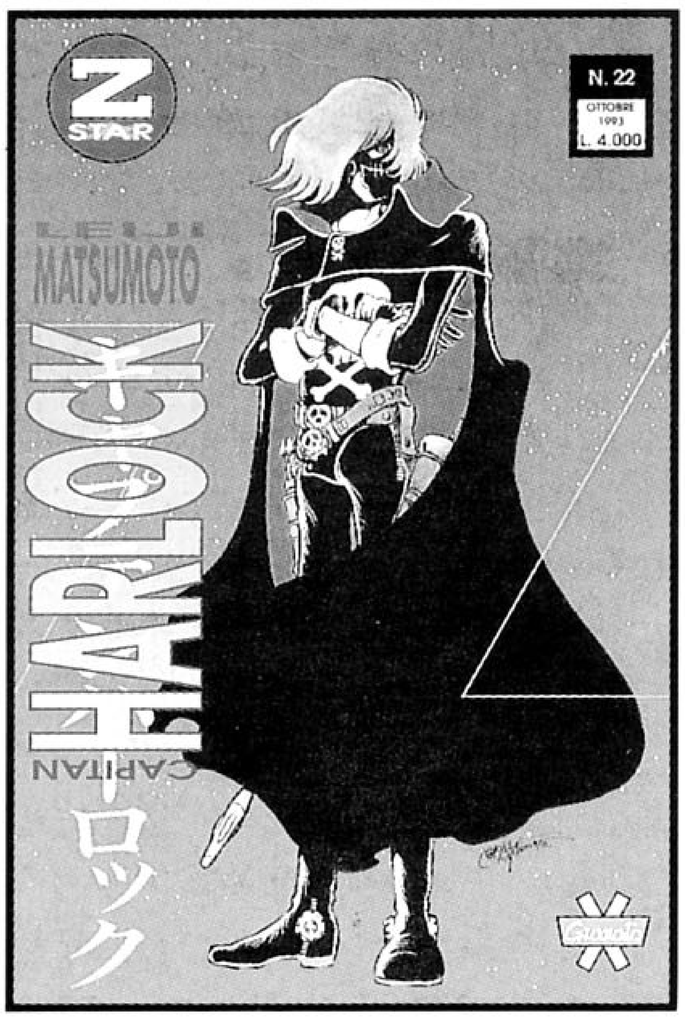
Granata

Z COMIX



È in edicola il numero 28 di **Z COMIX,** con le nuove avventure del killer piangente, **CRYING FREEMAN.** 128 pagine, lire 5.000.

Z STAR



Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 22!
80 pagine, lire 4.000.

ZERO 35

4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
APPLESEED,
MACROSS II,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO

Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°31, **LADY OSCAR!**
96 pagine, lire 5.000.

MANGA ALBUM

Solo **Hayao Miyazaki** poteva dar vita all'incredibile avventura di Nausicaä; il n° 4 di **MANGA ALBUM** è in edicola.
48 pagine, formato 21X28, lire 5.000.

MANGAZINE

VENTOTTO

ANNO III NUMERO 28 OTTOBRE 1993

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
Portfolio: Conan	pag. 15
Profili: Jurassic Park nel Sol Levante	pag. 27
RANMA 1/2	pag. 35
LAMU'	pag. 55
Vita da Gaijin	pag. 71
PATLABOR	pag. 73
Cuore di Manga	pag. 109
MAI	pag. 113

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, IRENE CANTONI, DAVIDE CASTELLAZZI, ALEX MARCOMINI, SABURO, VANNA VINCI.

CREDITS

RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna. Traduzioni: Federico Colpi (giapponese), Monica Garuti (inglese). Lettering: Deborah Pigrucci.
Copertina: Conan © 1978 Nippon Animation Co. LTD

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895
servizio ordinazioni 051/370232

«Chi l'avrebbe mai detto?» È con questa frase di simulato stupore che Luca Raffaelli, giornalista sempre attento senza fariseismi al mondo degli anime, inizia l'articolo uscito sul "Venerdì di Repubblica" del 20 agosto scorso, grazie al quale anche il vasto pubblico ha potuto apprendere che uno dei «vituperati personaggi del cartone animato giapponese» ha ricevuto un ambitissimo riconoscimento da parte dei superciliosi critici europei. Ogni anno, ad Annecy, in Francia, si tiene il più prestigioso festival dell'animazione: in quest'ultima edizione ha letteralmente trionfato Porco Rosso *di Hayao Miyazaki. Nulla di sconvolgente per chi già conosceva uno dei massimi geni del cinema mondiale, animato e non; assai penoso però assistere a tali e tante folgorazioni tardive e opportunistiche sulla via di Tokyo. La diffusione degli anime ha ancora tanti ostacoli da superare: a questo proposito, un decisivo passo avanti avverrà grazie a una simpatica novità che annunceremo presto.*

Luigi Bernardi

POSTA

VENDO/SCAMBIO

Il Japan Anime Club Siena scambia/compra/vende avendo a disposizione oltre 80 titoli di serie in italiano e oltre 150 sigle in italiano e giapponese (CD) e in diverse versioni.
Japan Anime Club
c/o Tommaso Buccianti
Viale Vittorio Veneto 1
53100 Siena

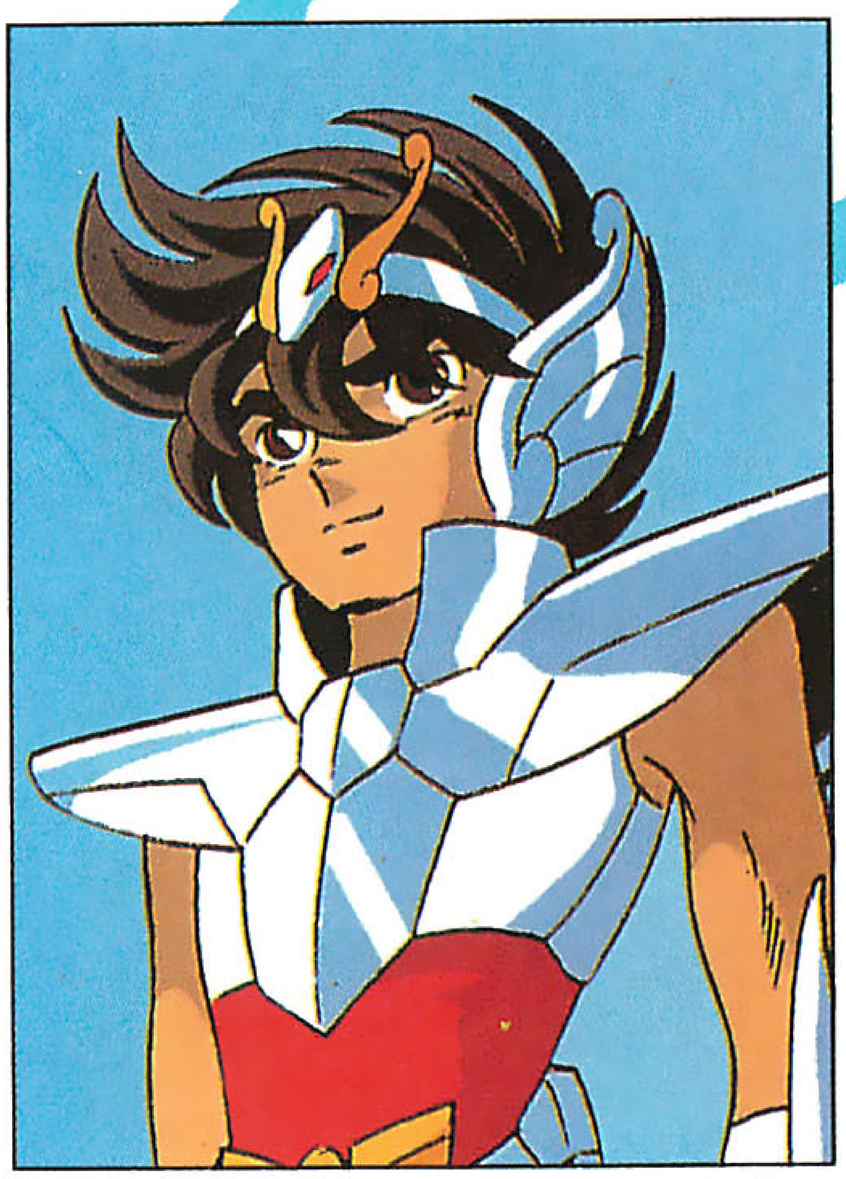
Vendo Yamato Video da 1 a 10 a L. 30.000 l'uno. Lungometraggi: Leda, Lady Oscar, Jenny la tennista e Camelot *a L. 10.000 l'uno. Infine:* Lupin III La cospirazione dei Fuma, Lupin III La pietra della saggezza, High School Invasion *a L. 20.000 l'uno.*
Andrea Marcolini
Via del Ponte 8 B
61032 Fano (PS)
Tel.: 0721/806289
ore pasti

Vendo Kimagure Orange Road, Creamy Lemon, Crying Freeman, 3x3 Eyes, Maison Ikkoku, Akira, Lamù, Lupin III *e altri VHS. Prezzi onesti.*
Massimiliano Croce
Via Lisbona 15 sc. I/8
00043 Ciampino (RM)
Tel.: 06/7963354

Vendiamo/scambiamo materiale sui seguenti cartoni: I Cavalieri dello Zodiaco, Il mistero della pietra azzurra, Orange Road, Forza campioni, I cinque samurai, *e altri. Vendiamo inoltre disegni su cartoni*

LA LETTERA DEL MESE

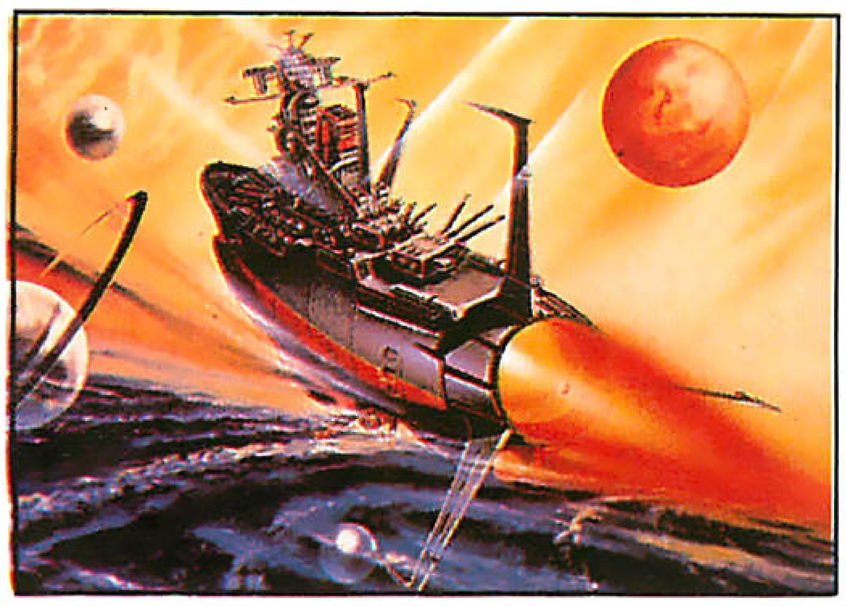
Fantasmagorica redazione di Mangazine, scusate ma proprio non capisco.
Guardo *Ken* e non capisco perché solo Mad Max può portare un giubbotto di pelle con spalline di cuoio e lottare per la sopravvivenza nel mondo post-nucleare e perché solo Van Damme & Co. possono allagare il ring di sangue.
Guardo *Saint Seiya* e non capisco perché solo il ragazzo dal kimono d'oro può lanciare raggi luminosi dalle mani e perché solo gli Highlander e gli Jedi posseggono il cosmo.
Guardo *Kimagure Orange Road* e non capisco perché solo telenovelas e soap operas americane possono descriverci i sentimenti umani.
Guardo *Yamato* e non capisco perché solo l'Enterprise può spingersi là dove nessun uomo era mai giunto prima.
Guardo *Lamù* e non capisco perché solo Dan Aykroyd può sposare un'aliena.
Guardo *Akira* e non capisco perché solo gli Scanners hanno il potere di farti scoppiare la testa.
Guardo *Tommy la stella dei Giants* e non capisco perché solo Robert Redford è il migliore.
Leggo *Mai* e non capisco perché in *Fury* c'è l'unica ragazza psichica della Terra.
Leggo *Grey* e non capisco perché solo Rutger Hauer può ambire a raggiungere la città vincendo i suoi Giochi di Morte.
Leggo *Xenon* e non capisco perché i cyborg sono un prodotto esclusivo dell'OCP.
Leggo *Baoh* e non capisco perché solo *Leviathan* può sollevare l'ipotesi di un superuomo ottenuto con l'ingegneria genetica.



Saint Seya © 1986 Kurumada/Shueisha/Toei doga

Leggo *Outlanders* e non capisco perché solo nella *Guerra dei Mondi* gli extraterrestri possano invaderci facendo fare una figuraccia agli eserciti di tutto il mondo.
Guardo la tavoletta segnalibro di *Gundam RX-78* e non capisco che differenza ci sia con i disegni di Chris Foss (quello delle copertine dei quaderni con i robot e le astronavi di qualche anno fa).
E l'elenco potrebbe continuare all'infinito.
Insomma non capisco perché si debba considerare la cultura giapponese così lontana dalla nostra, perché gli anime, che sono pur sempre una forma d'arte, devono subire la vessazione della censura, ed essere definiti troppo violenti, non proponibili o inverosimili.
Sono stupido? Forse tutte le persone che stanno nella stanza dei bottoni sono più intelligenti di me perché la mia intelligenza si è andata a far benedire perché guardo i cartoni giapponesi?
E allora perché sono tutti pronti a esaltare i prodotti giapponesi se questi fanno fare soldi (vedi karaoke)?
Perché sono così tante stagioni televisive che non ci sono novità di rilievo provenienti dal Giappone?
Perché siamo ridotti a non poter vedere le novità che vengono dal Giappone e siamo costretti a rincorrere capolavori passati per tutti i canali locali, capolavori che tra l'altro non avremmo mai visto se non fosse stato appunto per queste TV locali?
Non ho nulla contro le TV locali ma quelle nazionali sono obiettivamente le uniche che possono permettersi l'acquisto di serial completi.
Insomma, quali orribili messaggi contengono gli anime perché poche persone decidano per tutti che nessuno li debba vedere.
E badate che non sono un filonipponico antiamericano, anzi, tutto ciò che è made in USA mi ha sempre affascinato come tutto quello made in Japan (di notte sogno... americano).
Ho avuto occasione di rivedere (grazie a Junior TV) *Goldrake*, *Mazinga* e *Jeeg* con gli occhi di un adulto e non ho proprio visto nessuna delle cose orribili che i grandi di dieci anni fa dicevano di vederci.
Il fatto che la marchesa Yanus stesse proprio nella tetta del suo robot e che i missili fotonici di Venus fossero anch'essi delle tette (tanto per citare alcuni dei famosi riferimenti sessuali, per non parlare del missile centrale di Mazinga) non

Yamato © Westcape Corporation



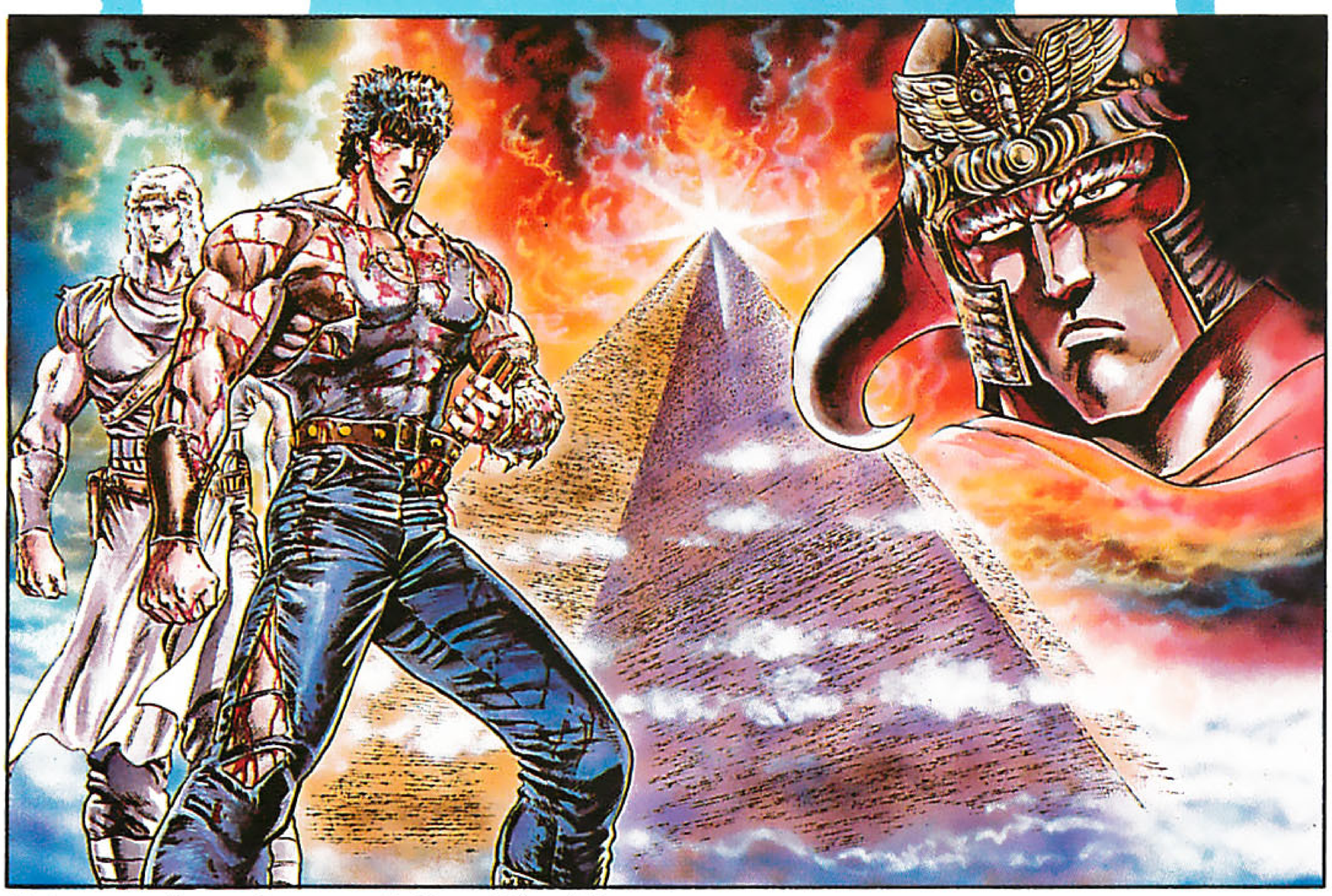
mi facevano né caldo né freddo allora e non me ne fanno adesso.
Quando avevo tre anni andai a vedere *Biancaneve* e scoppiai in lacrime quando vidi la Regina trasformarsi nella Strega, ma non ho subito traumi e questo episodio, che tra l'altro mi ha aiutato a superare alcune paure tipiche dei bambini, me lo hanno dovuto ricordare i miei genitori.
L'argomento può sembrare ritrito ma, sapete una cosa?, farcelo sembrare tale è proprio quello che vuole certa gente così alla fine ci stuferemo e loro l'avranno vinta e potranno propinarci a ripetizione *James Bond Junior* (mamma mia quanto sono piatti i cartoon americani). Gli anime non sono proponibili ai bambini? Bene, che li trasmettano dopo le 22.30, così i bambini sono a letto e i loro genitori, se sono persone evolute, glieli possono videoregistrare; se le TV private (quella pubblica avrebbe il dovere di proporre anche anime visto che È PUBBLICA e che ne ha addirittura prodotti alcuni) hanno paura di un eventuale calo degli ascolti, si sbagliano di grosso.
Ciao, siete grandi!

Roberto Corsaro
Roma

Bellissima (e tagliatissima) lettera, Roberto, tanto costellata di quesiti e di punti interrogativi quanto piena di risposte implicite. Magnifica anche perché nella sua intelligenza mi esime da un commento che proprio non ci starebbe in questa puntata della posta, sacrificata per lasciare spazio a un potente dispiego di notizie.
Non prima, comunque, di avere salutato un po' di

LETTORI ALLA RINFUSA

Intanto vorrei comunicare a ***Umberto Pusateri di Palermo*** *che, dopo il caldo patito quest'estate, ci guardiamo bene dal trasferire più a sud la nostra redazione; la candidatura di Palermo quindi per ora è stata scartata a favore di Oslo. Un grazie per i complimenti a:* ***Mario 1970 di Venezia*** *(ci chiedi cosa ne pensiamo? @#%*#@!!!),* ***Laura e Cristina di Tolfa (RM)*** *che ci hanno inviato una cartolina con un paesaggio che mi ricorda* Ken il Guerriero, ***Matteo Pizza di Milano****, anche lui mittente di una cartolina dalla quale deduciamo che sta passando una delle sue 'quattrostagioni' a Finale Ligure. Be', stavolta 'ringraziamo' anche chi non ci rivolge solo complimenti.*
Saluti a denti stretti quindi a ***Koji Kabuto di Bologna*** *(siamo troppo cari),* ***Vittorio Giorgi di Lavinio (RM)*** *che ci ricopre di lamentele su tutto, a partire dai ritardi in edicola, e infine a* ***Eros Marostica di S. Vendemiano (TV)*** *che non salva nemmeno la qualità formale delle videocassette. In attesa di essere accusato anche del buco nello strato di ozono, vi rimando al mese prossimo.*



Hokuto no Ken © Bronson & Hara/Shueisha

POSTA

animati sopracitati. Per lo scambio di materiale allegare la lista. Scrivete a:
Michela Zampini
Viale Risorgimento 97
00041 Albano Laziale (RM)
Irene Vitelli
Via Leone Cattani 40
00040 Ariccia (RM)

Vendo i film di Ken il Guerriero, Baoh, Akira, Gigi la trottola, *e moltissimi altri. Per chi desiderasse, sono disponibili le videocassette originali di* Ken il Guerriero *e di* Baoh.
Vittorio
Tel.: 035/681242 ore pasti

Vendo videocassette con episodi di Lamù *e* Dragon Ball *a L. 3.000 a episodio.*
Riccardo Matelli
Via Venezia 7
54037 Marina di Massa (MS)
Tel.: 0585/241538

Vendo tantissimi episodi televisivi (circa 25 ore) di Lupin III, *procuro manga, CD, anime di tutte le serie a prezzi concorrenziali e in breve tempo. Vendo, sempre nuovi, quasi tutti i numeri arretrati delle pubblicazioni Granata Press. desidero inoltre corrispondere con ragazze amanti del Giappone. Scrivete (meglio se telefonate) a:*
Luca Maltoni
Via Montegrappa, 8
47034 Forlimpopoli (FO)
Tel. 0543/742719

NEWS

NEWS BOOK
a cura di Saburo

In Giappone è scoppiato un vero e proprio boom dei 'do you remember'. Una nutrita serie di libri, dedicati a eroi ed eroine di diversi anni fa, sta invadendo da un anno a questa parte il mercato editoriale nipponico. In queste ultime settimane sono usciti molti volumi che parlano con nostalgia degli eroi dell'infanzia giapponese e ora anche italiana.

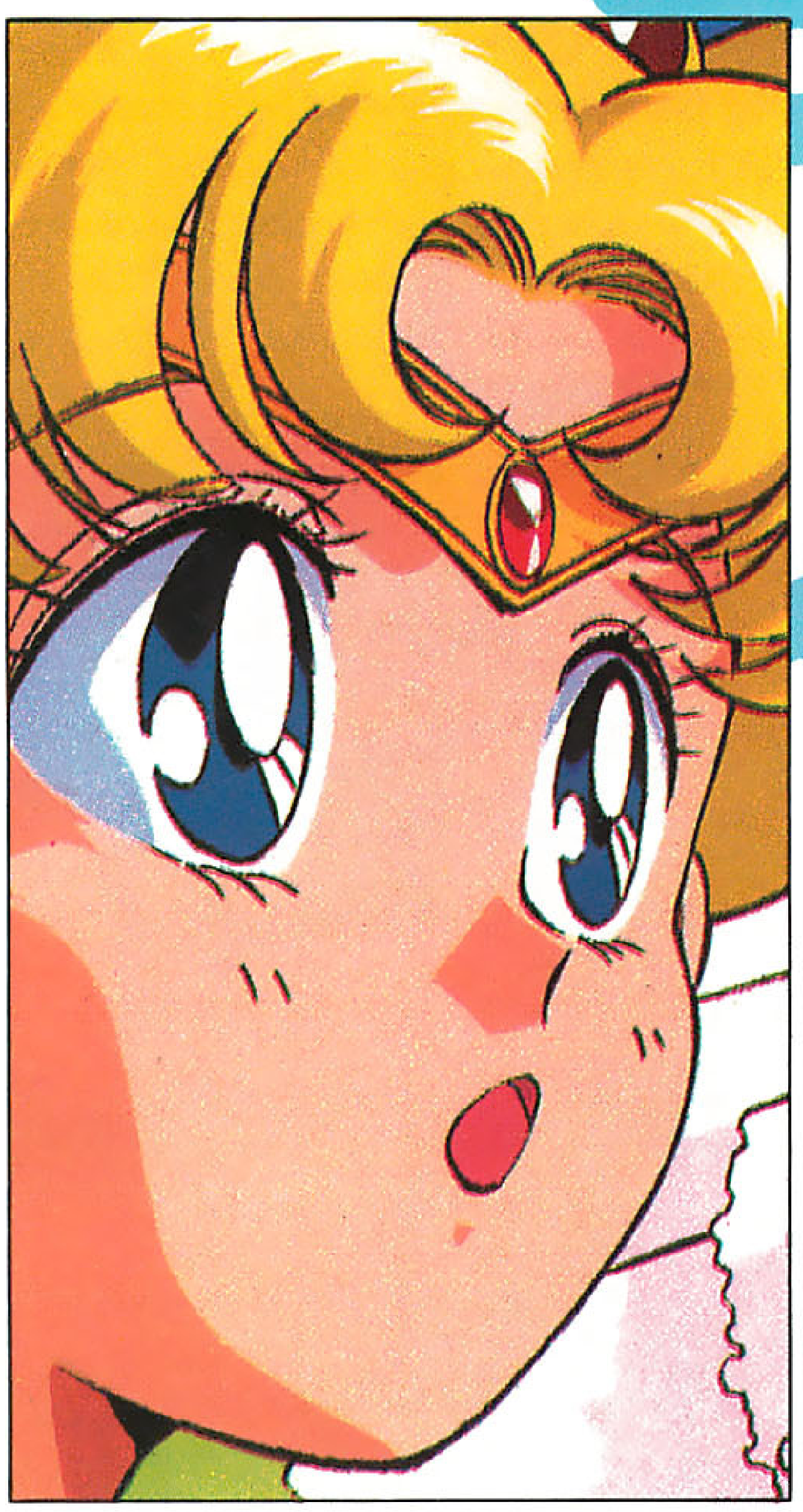
1) Watashi no Tetsuwan Atomu *(Il mio Astroboy) (Magazine House Co., 70 pp., 1800 ¥) è una incredibile raccolta fotografica di tutte quelle opere che disegnatori e artisti giapponesi hanno voluto dedicare al robottino dello scomparso Osamu Tezuka. Vi sono compresi i disegni di nomi famosi come Go Nagai (che raffigura una simpatica Astrogirl pettoruta), di Monkey Punch (che disegna un Lupin III pensando ad Astroboy), di Fujiko Fujio, di Riyoko Ikeda, di Ishinomori, ecc.*

2) Zutto anime ga suki datta! *(Mi piacevano da sempre i cartoni animati) (Media Factory Co. Ltd, 208 pp., 2000 ¥) è un libro patinato e ricco di fotografie che ha come tema centrale i cartoni animati prodotti negli anni '60/'70. È dedicato quindi a un pubblico attualmente trentenne in Giappone. Il volume della Media Factory è diviso*

NEWS DAL GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

TOEI A TUTTO GAS...

È stato deciso il piano autunno-inverno della Toei doga, e noi ve ne diamo immediata notizia: il fatto più rilevante è che le serie tv dalle 3 attuali passeranno addirittura a 7. *Dragon Ball* dal 200° episodio cambierà storia e personaggi; da ottobre andrà in onda *Slam Dunk*, una serie di pallacanestro tratta dal celeberrimo manga di Takehiko Inoue (Shueisha); da alcune settimane è entrato in lavorazione *Shinken densetsu* (La leggenda del vero pugno), una sorta di *Ken il Guerriero* misto a *Street Fighter* e a un fantasy game. La serie sarà composta di soli 13 episodi e poi continuerà in OAV, CD, videogame, ecc. Non ancora definito è invece il titolo della nuova serie in 26 episodi che la Toei sta producendo su appalto della Fininvest e di una televisione coreana. L'unica cosa che si sa è che seguirà il filone degli anime 'alla Nippon Animation' e che a causa dell'esiguità dei fondi (appena 80 milioni a puntata tra Italia e Corea, contro i 200/250 richiesti da un anime di media qualità) l'ipotesi di affidare il design a Shingo Araki si è dissolta e ora sembra che se ne occuperà Toyoo Ashida. L'ultima novità televisiva sarà la serie di calcio *Shoot*, tratta da un fumetto del semisconosciuto Tsukasa Oshima (Kodansha). La scelta del manga non è stata delle più semplici e *Shoot* è stato preferito dopo che si era parlato a lungo prima di *Iona* e poi di *Makotochan* (entrambi Shogakukan), più per sfruttare la moda del calcio che non per reali meriti del fumetto. La serie andrà in onda dal 7 novembre ogni domenica mattina alle 9 e il character design sarà di Shingo Araki. Al cinema la Toei ci offrirà l'attesissimo *Coo venuto da un mare lontano* (*Toi umi kara kita Ku*) e, a dicembre, il primo lungometraggio di *Sailormoon R*, accompagnato da un episodio di 30' di *Tsuyoshi shikkari shinasai*. In TV *Sailormoon* passerà invece da 4 a 3 episodi al mese, per lasciar posto a un programma di calcio. In video sono attesi nuovi episodi di *Crying Freeman*, *Yanki repputai* (La pattuglia-ciclone degli yankees) e *Be-bop High-school*; di nuovo ci saranno gli OAV di *Dragon Ball*, con una storia diversa da quella televisiva, e le serie *Bad Boys*, *Emblem* e *Sailor V*. Sembra che lo straordinario successo dei prodotti Toei (*Dragon Ball*, *Sailormoon* e *GS Mikami*) abbia convinto la casa di Tokyo a sfruttare questa occasione per lanciarsi alla grande, accettando la sfida anche in campi (pallacanestro, calcio) in cui sinora non s'era mai provata. La Toei è oggi l'unica ditta a non esser stata colpita dalla crisi degli anime, che in un anno ha portato le serie tv da 45 alla settimana ad appena 28, e continua a essere attiva anche nel campo dei videogame; per l'autunno è infatti previsto un gioco di *Ken il Guerriero* per CD-Rom.



Sailormoon © 1992 Takehuchi N./Kodansha-Toei doga

... E SBARCA IN AMERICA

Da alcuni mesi Tsutomu Tomari ha preso il posto di Chiaki Imada alla guida della Toei doga. Il nuovo presidente ha dichiarato la sua intenzione di produrre più serie originali e non tratte da manga, di aprire una scuola di animazione interna alla Toei, di potenziare il settore vendite all'estero e le coproduzioni internazionali. Ottimi propositi, ma molti alla Toei si sono chiesti se la loro ditta sia davvero in grado di affrontare un simile sforzo economico. La risposta è arrivata il 6 luglio scorso, quando Toei Co., la casa madre della Toei doga, ha annunciato la firma di un accordo con il gigante americano 20 Century Fox che prevede anche la trasmissione di numerosi programmi made in Toei negli USA: scoppierà anche nelle TV americane il boom dei cartoni giapponesi? Stiamo a vedere!

Rumiko Takahashi

Ryoichi Ikegami

NEWS

GRANDI RITORNI

Grande movimento anche nel mondo dei manga: sono tornati con nuovi personaggi Rumiko Takahashi, Ryoichi Ikegami, Masami Kurumada e Masakazu Katsura. La Takahashi ha pubblicato su "Big Comic Spirits" (Shogakukan) n. 34 la storia *Takarazuka e no shotai* (Invito a Takarazuka), che narra di un giovane cantante ribelle il cui corpo viene periodicamente posseduto dallo spirito della nonna che lo conduce agli spettacoli di Takarazuka, il famoso teatro femminile conosciuto anche da noi per una lunghissima versione di *Lady Oscar*. Sia per la trama che per l'approssimativo disegno, questa storia di 32 pagine rischia di essere ricordata come il più grande fallimento della mamma di *Ranma* e *Lamù*, il cui stile risulta del tutto irriconoscibile. Ryoichi Ikegami è tornato invece su "Spirits" dal numero doppio 36/37 con *Dragon*, dopo che *Sanctuary* ("Big Comic Superior") raccoglie sempre più favori ora che le sue premonizioni sui cambiamenti politici del Giappone sono diventate realtà. Sceneggiato da Toshiaki Toyoda, *Dragon* è ambientato nel mondo dello Hybrid Wrestling, nuovo tipo di lotta che accomuna wrestling (catch), arti marziali, kick-boxing e boxe. In Giappone questo innovativo sport è praticato da una lega denominata Pancrase, forte di atleti giovanissimi che si rifanno al noto Tiger Mask e al dinamico catch messicano; nel fumetto di Ikegami e Toyoda a scontrarsi sul ring sono invece il giovane pugile Shark Samejima e il wrestler Dragon Kamimura, due ex compagni di liceo divisi da un odio intenso. Masakuzu Katsura è invece tornato sulle pagine del settimanale "Shonen Jump" con *D.N.A²*: protagonista è Karin Aoi (16 anni), una 'DNA operator' venuta dal futuro per mutare il DNA del sedicenne Junta Momonari. Nell'età di Karin il sovrappopolamento ha ormai raggiunto livelli spaventosi e mettere al mondo più di un figlio viene punito con la pena di morte. Però Junta, diventato famoso nel futuro col nome di 'Megaplayboy' arriva a generare ben cento figli, ognuno dei quali porta nel DNA la medesima predisposizione alla prolificità del padre. Il compito di Karin è quello di inserire nel corpo di Junta una capsula che ne modifichi il DNA, in modo che anche quello dei suoi figli ne risulti a sua volta modificato. Karin però non ha fatto i conti con due particolari: il primo è che Junta soffre di un'allergia cronica alle donne, che lo fa vomitare a ettolitri ogni volta che si eccita; il secondo è che il proiettile che lei riesce finalmente a conficcare nel petto del ragazzo non è quello giusto. Che succederà a Junta, impegnato in un penoso tentativo di circuire la compagna

Dragon © 1993 Toyoda-Ikegami/Shogakkan

in molti capitoli che analizzano una lunga serie di cartoon a seconda del genere, dallo sport ai robot. In più riporta i commenti dei vari fan, che all'epoca ne poterono apprezzare il sapore autentico, e vari dati sulle videocassette e i videodischi reperibili sul mercato. Furoreggiano eroi come Candy Candy, Lady Oscar, Gundam e Mazinga Z.

3) Garo o kizuita hitobito, manga 30nen shishi *(Le persone che hanno creato Garo, 30 anni di storia personale) (Harb Press, 260 pp., 1400 ¥). Questo libro di Susumu Gondo analizza il periodo migliore della rivista "Garo", mensile di fumetti dove si sono formati disegnatori come Shigeharu Tsuge. Attraverso le opere di questi grandi del fumetto si ripercorrono le strade dei tumultuosi anni '60 giapponesi: gli anni del movimento studentesco, della sopraffazione del capitalismo sugli ideali comunisti, della sfrenata corsa all'industrializzazione a tutti i costi, a ogni costo. Gondo fa un'attenta analisi della società dove viveva proprio grazie alle opere che lo appassionarono quando era giovane.*

4) Himitsu no Akkochan no konpakuto wa naze... *(Perché Akko dei segreti ha il portacipria...) (Tokuma Shoten, 224 pp., 1300 ¥). Questo libro di Tetsufumi Tano analizza tutto il*

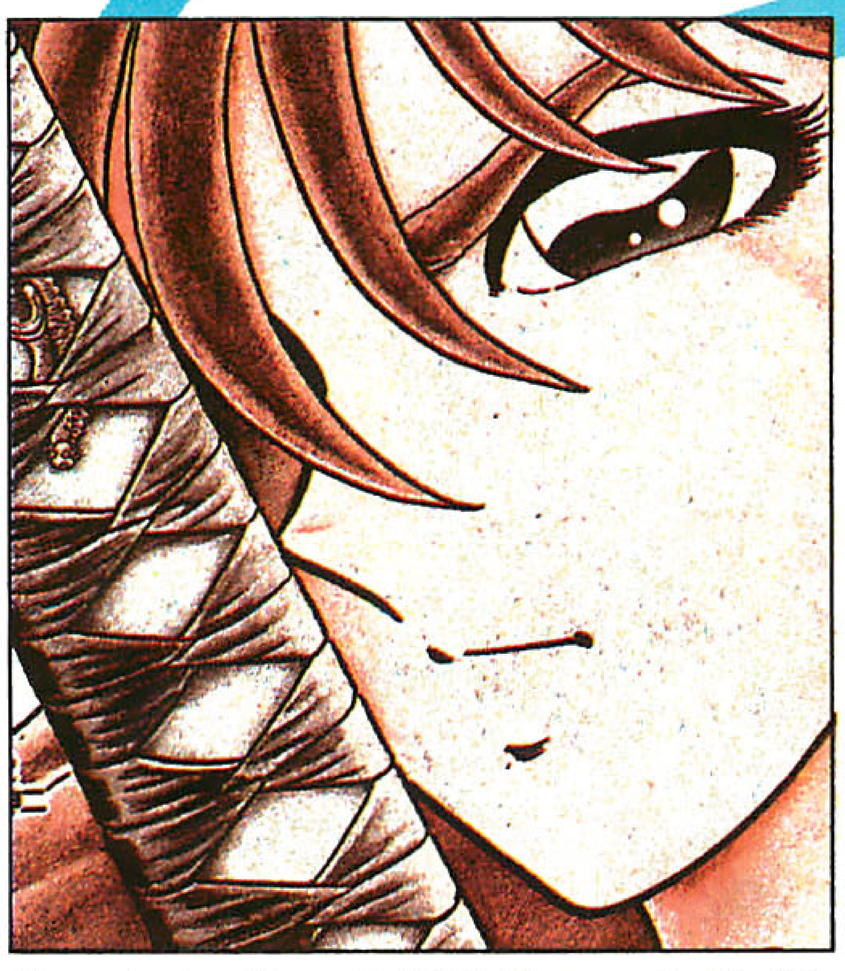
lato della cosiddetta 'subcultura' relativo al mondo del fumetto e del cartoon giapponese, soprattutto nell'aspetto quotidiano ma trascurato dei gadget. Si parte infatti dal portacipria di Akko (in Italia: Lo specchio magico) per dare uno sguardo esaustivo ai sogni dei bambini legati a un semplice fantoccio. Tetsufumi Tano analizza molti casi nei quali sogno e marketing si associano, sfruttando la psicologia del bambino. Nel volume si spiegano anche in linee generali i meccanismi della sub-cultura.
5) Due volumi della Data House (215 pp. e 1000 ¥ ciascuno) sono dedicati rispettivamente a Doraemon e Sazae, due beniamini ancora amatissimi dai giapponesi. I titoli sono: Doraemon no himitsu *(I segreti di Doraemon) e* Sazaesan no himitsu *(I segreti di Sazaesan). Come si capisce dai titoli, sono dei libri che scrutano in modo divertente certi aspetti strani del mondo fantastico di questi due lavori. È forse nel volume dedicato al micione spaziale che si trovano le notizie più strane e interessanti, risposte alle domande che sicuramente anche in Italia qualcuno si sarà posto. Per esempio: perché l'entrata della macchina del tempo di Doraemon si trova dentro il cassetto della scrivania di Nobita (in Italia Guglielmo)? Oppure: Doraemon*

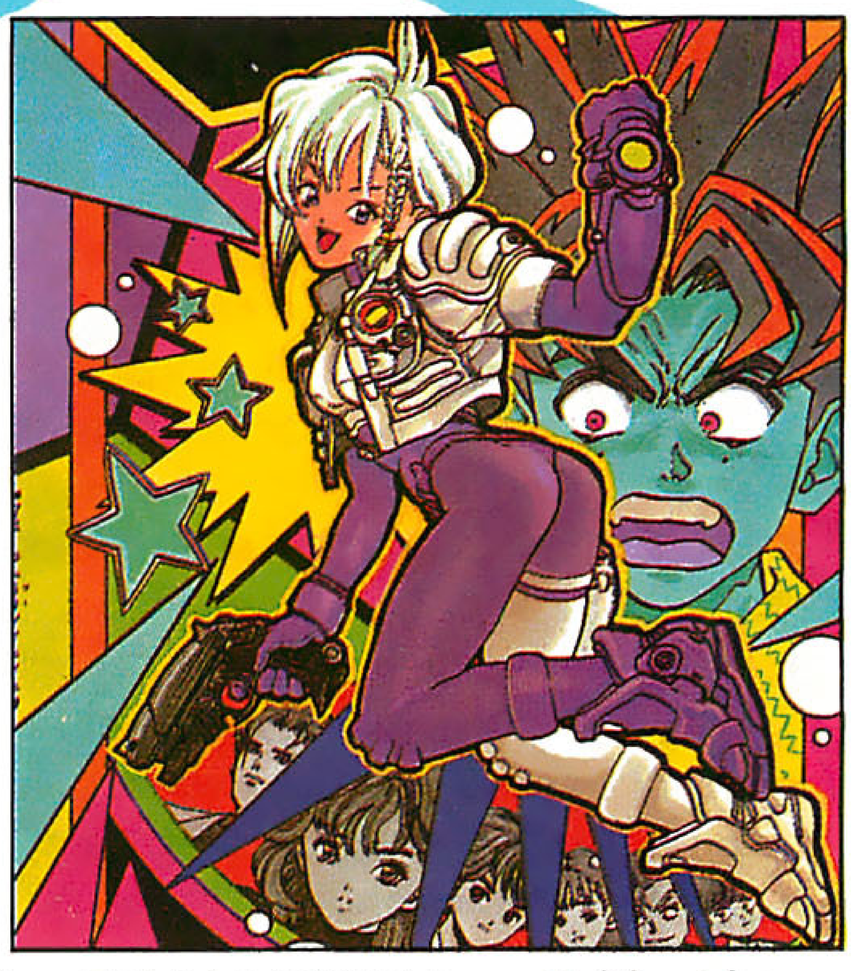
D.N.A ² © 1993 Katsura M./Shueisha

Tomoko Saeki?? Lasciamo la risposta in sospeso per passare ad *Akaneiro no kaze* (Vento color rame), il nuovo manga di Masami Kurumada. Dopo il buco nell'acqua di *Silent Knight Sho*, il papà di *Saint Seiya* ha deciso di fare il grande passo e, abbandonate le riviste per bambini, è approdato su "Super Jump" (Shueisha), un settimanale rivolto agli adulti tra i 30 e i 40 anni. Il manga narra in forma romanzata l'ardente gioventù di Toshizo Hijikata, membro di spicco dello Shinsengumi. Gruppo di samurai senza padrone particolarmente abili nell'uso della katana e nelle arti marziali, gli uomini dello Shinsengumi erano una sorta di guardia speciale creata dal *bakufu* (= governo dello shogun) nel 1863. In quell'età i contatti con gli occidentali, imposti con la forza dall'ammiraglio americano Perry, stavano creando in Giappone la coscienza che il Paese, nel corso dei secoli di chiusura agli stranieri professata dal *bakufu*, fosse rimasto molto arretrato rispetto alla scienza e alla cultura europea e si stava formando un profondo dissenso verso il governo dei Tokugawa. Le forze riformiste assunsero tanto potere nell'arcipelago che nell'arco di cinque anni il *bakufu* fu abbattuto e lo Shinsengumi scomparve. Kurumada cerca in questo manga di ritrarre i sentimenti contrapposti, i dubbi, le incertezze, l'incrollabile senso di fedeltà degli uomini dello Shinsengumi ma, com'è nel suo stile, non rinuncia a scene di lotta al fulmicotone. Un Kurumada rinnovato e in ottima forma dopo tanto tempo di assenza!

NOTIZIE VIDEO, CINEMA E LD

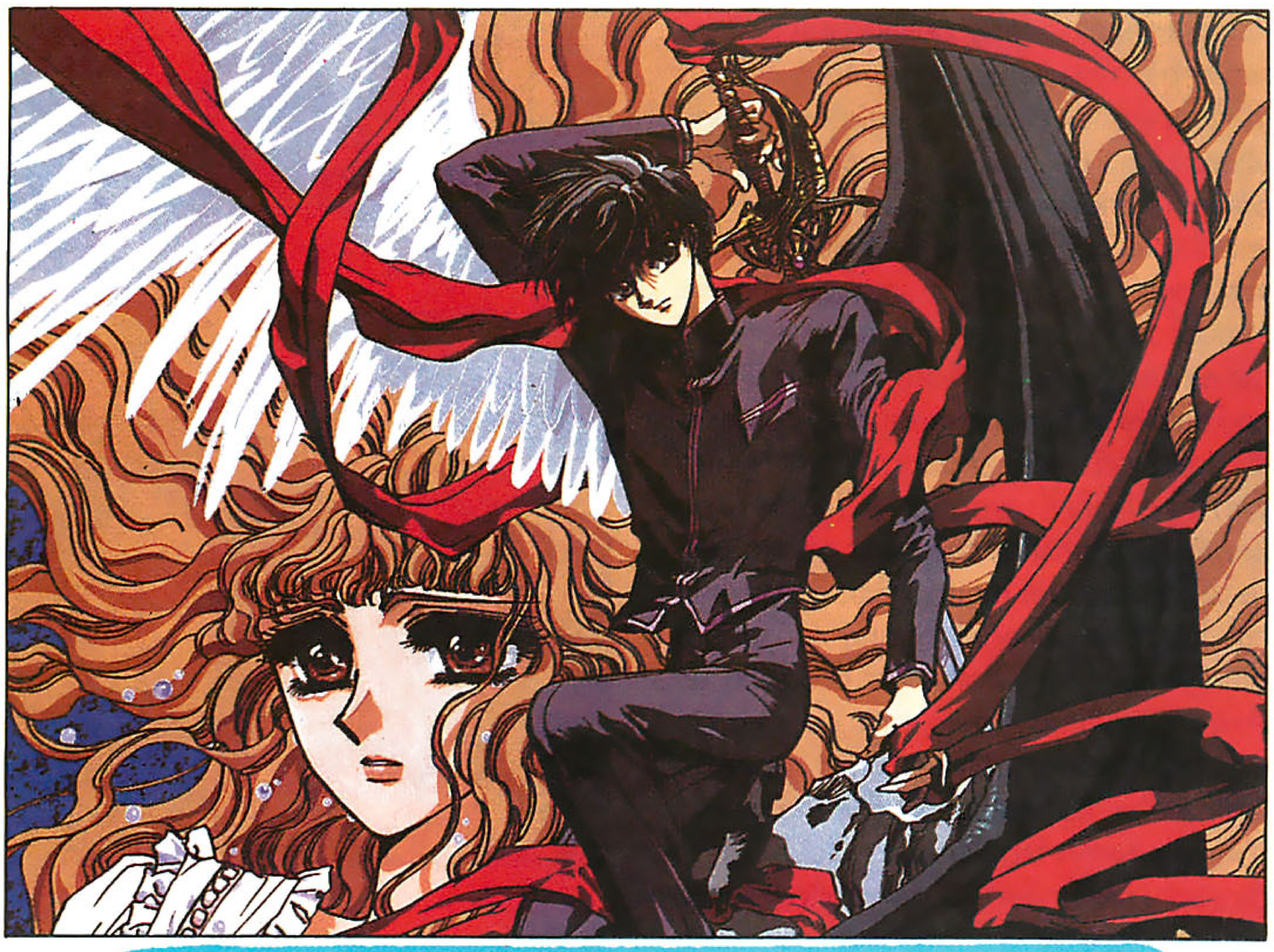
Vi avevamo annunciato il ritorno di Ma-





Akaneiro no Kaze © 1993 Kurumada M. /Shueisha – D.N.A ² © 1993 Katsura M./Shueisha

XX © 1993 Clamp/Kadokawa Shoten



cross in una nuova serie di OAV e ora possiamo darvi la notizia per certa: si chiamerà *Macross Plus* (e non *Macross III* come precedentemente annunciato) il set di 4 video da 40' che vedrà forse la luce la prossima primavera. Ancora una volta l'ambientazione cambierà completamente sia da *Macross* che da *Macross II* e nuovo sarà anche lo staff. Una novità sarà che a 'cantare' non sarà più una ragazza come nei due precedenti capitoli della saga, ma il protagonista maschile. Oltre a *Macross Plus* sta prendendo il via anche la lavorazione di una nuova serie televisiva. Intanto sta per uscire il primo video di *Orguss 02*, ambientato in un mondo in cui il 2000, il 1900 e il Medioevo hanno finito per convivere a causa di un disturbo cronodimensionale. I protagonisti, disegnati da Toshihiro Kawamoto (*Gundam 0083*) sulla base di schizzi di Haruhiko Mikimoto, saranno questa volta il piccolo Leen con le belle Tria, Shipley e Natarma dalla parte del regno di Devias; i perfidi Mendes, Miran e Kerachi dalla parte del regno di Zarfren. La realizzazione sarà affidata al J.C. Staff.
Sta prendendo forma anche il nuovo film animato a episodi di Katsuhiro Otomo. Sembra che solo l'episodio ispirato al fumetto *Kanojo no omoide* (Ricordo di lei) sarà parlato in giapponese, mentre gli altri due, del tutto originali, saranno uno in inglese e uno in tedesco o francese, naturalmente con sottotitoli giapponesi. Intanto, la lavorazione dell'altro attesissimo film del 1994, *Yunkers Come Here*, sta procedendo a tutta birra e già è stata realizzata buona parte delle animazioni. La coppia Komatsubara & Sato, rispettivamente character designer e regista, è riuscita a creare un nuovo modo espressivo che, pur rifacendosi esplicitamente ai film di Takahata, riesce a mantenere una grande originalità del disegno. Riguardo al terzo film del 1994, *Yamato*, sembra che beghe interne allo staff che avrebbe dovuto curarne la realizzazione e l'incapacità di raccogliere gli ingenti fondi richiesti dal produttore Nishizaki possano comprometterne la realizzazione. Notizie più certe, come sempre, sui prossimi **Mangazine**. Un ultimo sguardo alle novità video e LD: sono in arrivo due LD di *Time bokan* (in Italia *La macchina del tempo*) e le raccolte in OAV di *Yattaman* e *Godam* (Polydor).
È anche in arrivo un video musicale di *X*, il successo a fumetti del gruppo Clamp. La colonna sonora sarà eseguita dal grupp rock degli X e il video si chiamerà, guardacaso, *XX*.
Ancora, per l'inverno è prevista una nuova serie di OAV di *Dirty Pair* con nuovi personaggi.

ULTIMAMENTE I MANGA SONO PALLOSI!

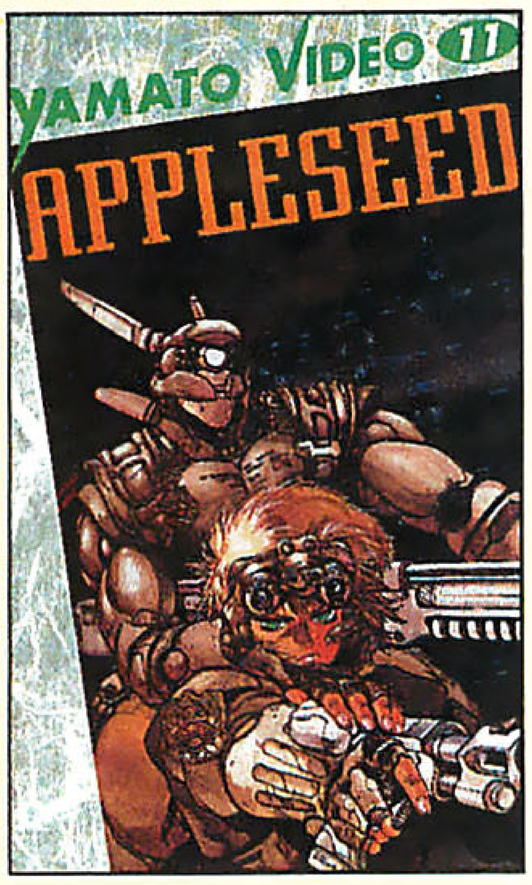
"Spa!", il settimanale giapponese più attento a tutti i mutamenti della società nipponica, ha dedicato un numero speciale alla trattazione del tema "Chikagoro no manga wa tsumaranai!" (Ultimamente i manga sono pallosi!). Nel

NEWS

ha il potere di far resuscitare i morti? Questi e altre inquietanti quesiti affollano i due piccoli ma densi volumi. Sembra che questa collana abbia molto successo tra gli studenti universitari.
6) Altri due libri sono stati dedicati alla famiglia di Sazae: Isonoke no nazo *(I misteri della famiglia Isono)* e Isonoke no nazo, okawari *(I misteri della famiglia Isono, Continua). Entrambi editi dalla Data House, spulciano le mille incongruenze e cambiamenti che sono nascosti nelle strip che per vent'anni sono apparse nelle pagine del quotidiano "Asahi Shinbun". Anche se la disegnatrice di Sazaesan, Machiko Hasegawa, è scomparsa l'anno scorso, la stella di Sazae brillerà ancora per molto sul Giappone, anche grazie alla serie televisiva che tuttora continua a essere prodotta.*

NEWS

VIDEO ITALIA
di Davide Castellazzi
APPLESEED
Yamato Video 11
L. 39.900



Tratto dall'omonimo manga di Masamune Shirow, pubblicato in Italia sulle pagine di "Zero", Appleseed è ora disponibile. Nel lungometraggio ritroviamo Deunan, abile guerrigliera, e il suo inseparabile compagno, l'androide Briareos, arruolati tra le forze di polizia dell'avveniristica Olympus. Nella veste di tutori dell'ordine, i due protagonisti dovranno affrontare pericolosi terroristi intenzionati a minare l'autorità dei governanti della città. Lo svolgersi della vicenda mette a nudo molte ambiguità relative a Olympus e agli esperimenti che vi vengono condotti. Olympus è davvero un paradiso ove la vita trascorre felice grazie al megacomputer Gaia, oppure non è altro che un enorme zoo

lungo articolo viene per la prima volta registrata una sensazione molto diffusa in Giappone, cioè che nel corso degli ultimi due, tre anni i manga abbiano perso di mordente; gli stessi dati sulle vendite lo confermano e in questi ultimi mesi tutte le riviste di manga stanno conoscendo una brusca recessione. Il fumettista Yoshinori Kabayashi e il critico Tomofusa Kure rinvengono i 'colpevoli' della crisi del manga in Katsuhiro Otomo e Kaiji Kawaguchi (*Chinmoku no kantai*, Kodansha) che hanno fatto perdere il senso del manga come opera in cui trama e disegni hanno un valore biunivoco: così Otomo ha prodotto un *Akira* di ottimo livello grafico, ma fin troppo flebile nella trama, mentre *Chinmoku no kantai* è diventato una sorta di 'romanzo illustrato' dove sono i dialoghi nei balloon a dare tutto il senso della storia e dove dunque i disegni sono del tutto superflui. Per il critico Roger Nishiwaki i colpevoli sono invece Mitsuru Adachi (*Touch*, *Nine*...) e tutta la folla dei suoi proseliti, che hanno inventato un manga molto realistico dove non c'è più spazio per la fantasia. Il dibattito sembra destinato a durare a lungo...

JUMP MULTIWORLD!

"Shonen Jump", la rivista a fumetti che vende oltre 6 milioni di copie alla settimana (più di tutte le altre riviste analoghe messe assieme) ha compiuto venticinque anni! Per festeggiarla l'editore Shueisha ha organizzato una manifestazione nel parco dei divertimenti di Korakuen, a cui hanno partecipato decine di migliaia di visitatori grandi e piccoli. Cuore della mostra, un'esibizione di tavole originali di tutti gli autori della rivista (compresi Hara, Kurumada, Hagiwara, Araki, Toriyama, ecc.), una mostra di videogame Bandai, Banpresto, Sega ed Enix dedicati ai personaggi di "Jump", compreso l'affollatissimo *Dragon Ball Virtual Reality*

© 1993 Shueisha

© 1993 Shueisha

Battle Game di cui vi abbiamo parlato, e uno spazio in cui veniva venduta al pubblico una infinità di prodotti esclusivi. I più richiesti sono stati le lattine di bibite della Suntory ideate per l'avvenimento, che portavano effigiati i personaggi di *Dragon Ball*, *Yuku Hakusho*, *Slum Dunk* e *Kochira wa Katsushika ku Kameari koen mae hashutsujo* (Qui stazione di polizia del parco di Kameari, quartiere di Katsushika, una delle più lunghe serie di manga). Vicino ai rivenditori di bibite spiccavano anche i nostri *Ken il Guerriero* e *I Cavalieri dello Zodiaco*, nell'edizione italiana, mentre due schermi televisivi trasmettevano i film di *Saint Seiya* e *Ken* nella versione made Granata!

JUMP-NEWS (NOTIZIE AL SALTO)

Shueisha ha inaugurato la collana 'Jump Books', una serie di romanzi ispirati ai suoi maggiori successi fumettistici. Tra i tanti nomi troviamo *Bastard!!*, *Video Girl Ai*, *City Hunter* e molti altri. Intanto Tsukasa Hojo ha iniziato sul settimanale "Shonen Jump" la pubblicazione di *Komorebi no moto de* (Sotto la luce che trapassa le foglie), protagonista una bimba dotata di poteri paranormali che le permettono di comunicare con i vegetali. Ottimi i disegni, un po' scontata e mielosa la storia. Sempre in casa Shueisha, è arrivato il film di B.B. Fish, che presto dovrebbe essere seguito da una edizione animata. Infine, Meiji toshokan, una casa editrice specializzata in testi di pedagogia, ha pubblicato un volume dal titolo '*Naze kodomo wa Shonen Janpu ga suki na no ka*' (Perché ai bambini piace Shonen Jump), un testo che intende riva-

lutare il valore pedagogico delle letture e dei programmi televisivi che i bambini scelgono da sé piuttosto di quelli che vengono loro imposti da genitori e insegnanti. L'autore Masayuki Umai incentra il suo studio su una domanda provocatoria: quando un libro vende un milione di copie fa subito notizia e smobilita critici letterari e sociologi; ma allora perché nessuno studioso si è mai posto il proposito di studiare le ragioni del successo di "Shonen Jump", che di copie ne vende oltre sei milioni ogni settimana??

SAILORMOON FA TRIS

Sailormoon, che da poco ha cambiato il titolo in *Sailormoon R*, dal 60° episodio è entrato nella terza serie, che si riallaccia alle vicende del manga. Il nemico questa volta è il bellissimo quanto perfido Rubeus, alla ricerca di un misterioso Cristal Point. Lo assistono quattro vamp in calzamaglia: Pets, Carabellas, Velcie e Cohan. Anche la regia generale della serie è cambiata, passando da Jun'ichi Sato (attualmente impegnato nel lungometraggio *Yunkers Come Here* a fianco di Komatsubara) al ventinovenne Kunihiko Ikuhara.

25 DI GO NAGAI

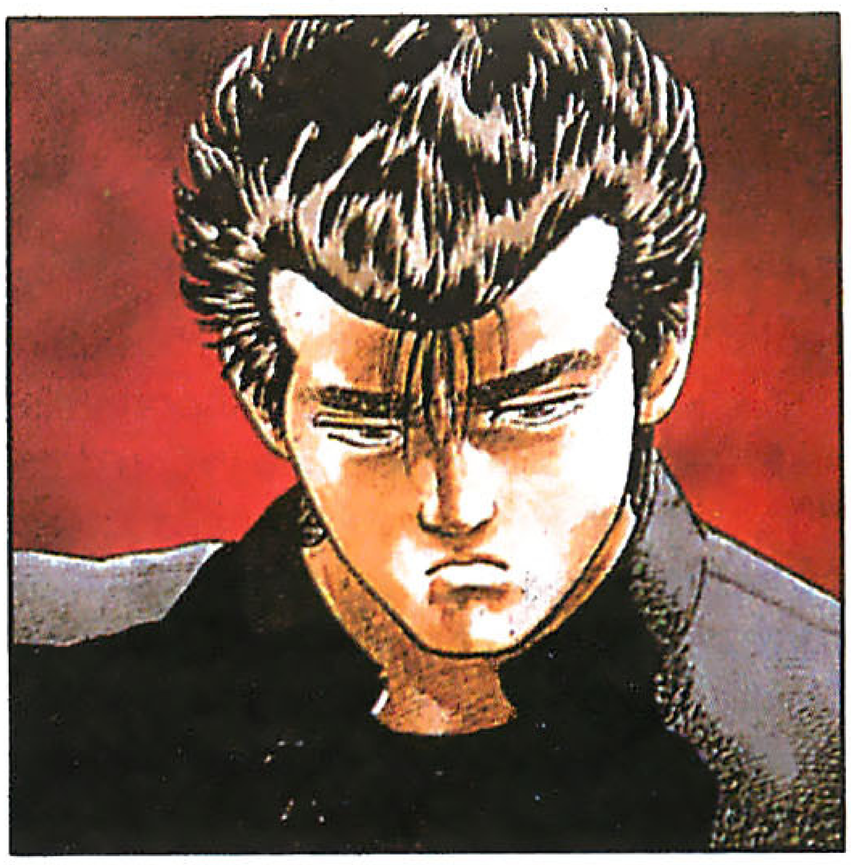
Taxco ha pubblicato un video per ricordare i 25 anni di carriera di Go Nagai, festeggiati lo scorso anno. Mentre il famoso cantante Kenji Otsuki dialoga con Nagai, sullo schermo scorrono illustrazioni, modellini e, vera chicca, una versione semi-animata di Oni. Intanto i Tunnels, il più noto duo comico nipponico, si sta prodigando in una versione live del Devilman televisivo. Ogni mese si susseguono episodi che riprendono in chiave umoristica varie puntate della serie.

NEWS GIAPPONE/AL CINEMA

KUREYON SHINCHAN - AKUSHON KAMEN VS HAIGURE MAO

(L'impertinente Shinchan - Action Mask contro King Haigure)
dal 24 luglio, cinema Toho
Shinchan, il bimbo che sta ormai godendo di una popolarità pari a Doraemon, arriva nei cinema con questo film che sfugge dagli episodi di vita quotidiana narrati in TV. Questa volta Shinnosuke (Shinchan) e la sua famiglia si trovano coinvolti nella lotta tra i lottatori mascherati Action Mask e King Haigure (un gioco di parole su King Highleg), un wrestler effeminato.

Rokudenashi Blues © Morita M./Shueisha



ROKUDENASHI BLUES

Dal 17 luglio, cinema Toei
Ve l'avevamo già annunciato, ma oggi vi forniamo in breve la trama: il protagonista Taison Maeda con i suoi compagni va in gita scolastica a Kyoto. Un giorno si presentano di fronte a Taison delle vecchie conoscenze di Kobe, sua città natale. Anche questa volta finisce a pugni e... lacrime!

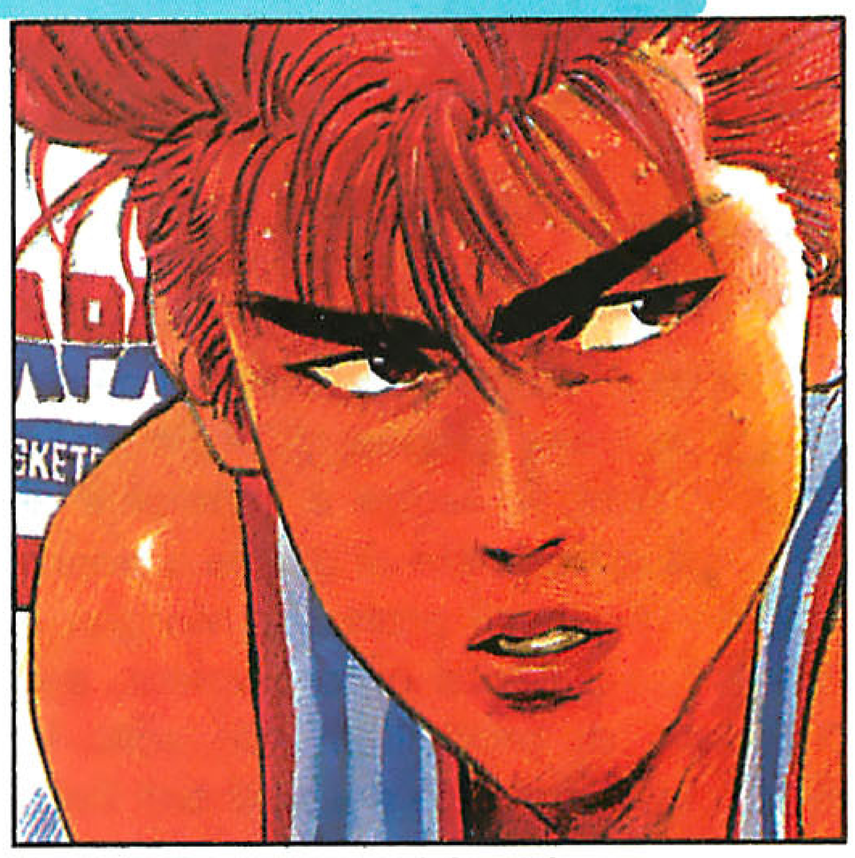
SORE IKE! ANPANMAN - KYORYU NOSSHI NO DAIBOKEN

(Vai, Anpanman! La grande avventura del dinosauro Nossy)
dal 17 luglio, cinema Shochiku
Anche Anpanman non sfugge alla moda dei dinosauri e questa volta finisce in una piega spazio-dimensionale che lo conduce proprio al mondo dei giganteschi rettili. Fatta amicizia col piccolo Nossy, Anpanman e i suoi amici lo aiutano a combattere gli oppressori del suo tranquillo paese...

NEWS MANGA
a cura di Saburo

LA BRAVA PERSONA

Sul settimanale a fumetti della Shoga-



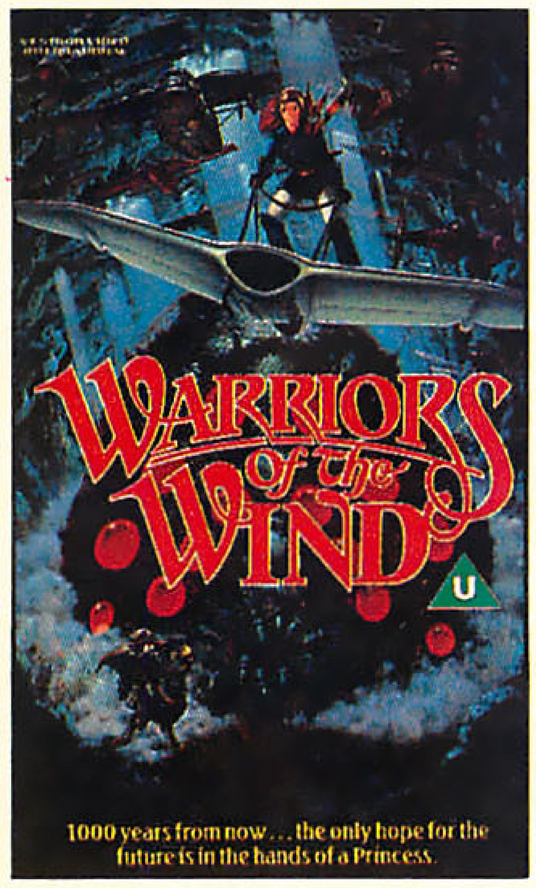
Slam Dunk © Inoue T./Shueisha

NEWS

per esseri umani, ormai privati di qualsiasi decisione e in minoranza rispetto ai biodroidi creati in laboratorio? È proprio questo dubbio a conferire interesse al film, come se tutta Olympus fosse coperta da una patina di grigio, rendendoci incapaci di distinguere il bene dal male, il bianco dal nero. Le stesse inquadrature, che spesso riprendono la città dall'alto, da angolazioni differenti, mostrando i suoi giganteschi palazzi, i suoi affascinanti edifici a specchi, ci inducono a riflettere sulle considerazioni dei terroristi, sull'uomo diventato cavia di un esperimento e impossibilitato a vivere una vita piena. Ma immediatamente subentrano le scene d'azione, i combattimenti tra esoscheletri, gli elicotteri in volo, gli inseguimenti mozzafiato, la fantascienza avventurosa riprende il sopravvento e non possiamo far altro che gustarci le immagini.
Disegno e animazione sono buoni, così come il mecha design, anche se devo confessare che da un'opera come Appleseed, *che ha goduto di tanto successo in Giappone, mi aspettavo qualcosa di più curato e magari di più complesso che non un OAV di una settantina di minuti. Comunque è inutile fare i pignoli,* Appleseed *vale sicuramente l'acquisto e la visione.*

NEWS

WARRIORS OF THE WIND
Ed. Vestron Video International
lire 25.000 circa



Dietro il titolo Warriors of the Wind *si nasconde l'edizione inglese di* Nausicaä, *l'anime capolavoro di Hayao Miyazaki. Nonostante alcune scelte discutibili, come la variazione del titolo, il nome della protagonista cambiato in Zandra e il taglio di ben venti minuti di animazione, questa videocassetta si presenta comunque come un ghiotto boccone, non esistendone ancora una versione in italiano. Un'ottima occasione, visto anche il basso prezzo di vendita, per godere delle splendide scene d'animazione che vedono Nausicaä volare in mezzo alle nuvole sul suo aliante e per apprezzare la bella storia che, nonostante i tagli, si dimostra scorrevole ed emozionante. E se doveste avere qualche pro-*

kukan "Big Comic Spirits" del 19 aprile è apparsa una nuova serie a fumetti: *Ii hito* (La brava persona) di Shin Takahashi. La storia si apre all'aeroporto di Sapporo, dove un giovane appena laureato sta per partire per Tokyo. Nella capitale dovrà sostenere un importantissimo colloquio d'assunzione in una ditta di abbigliamento sportivo, nella quale ha sempre sognato di entrare. Questo ragazzo ha un unico 'difetto': è di una bontà sovraumana, tanto che tutte le persone che incontra non possono fare a meno di volergli bene. A causa di vari imprevisti arriva all'appuntamento in ritardo, ma riuscirà a convincere il durissimo capo dell'impresa a perdonargli il ritardo e assumerlo. Il ragazzo sconvolgerà la vita a tutte le persone che hanno perso la fiducia negli altri. Il disegnatore di *Ii Hito*, Shin Takahashi, è nato nel 1967 ed è originario dell'isola di Hokkaido. Dopo la laurea decise di entrare nel mondo professionale dei fumetti, vincendo l'XI Concorso di Fumetti indetto dalla rivista "Spirits".

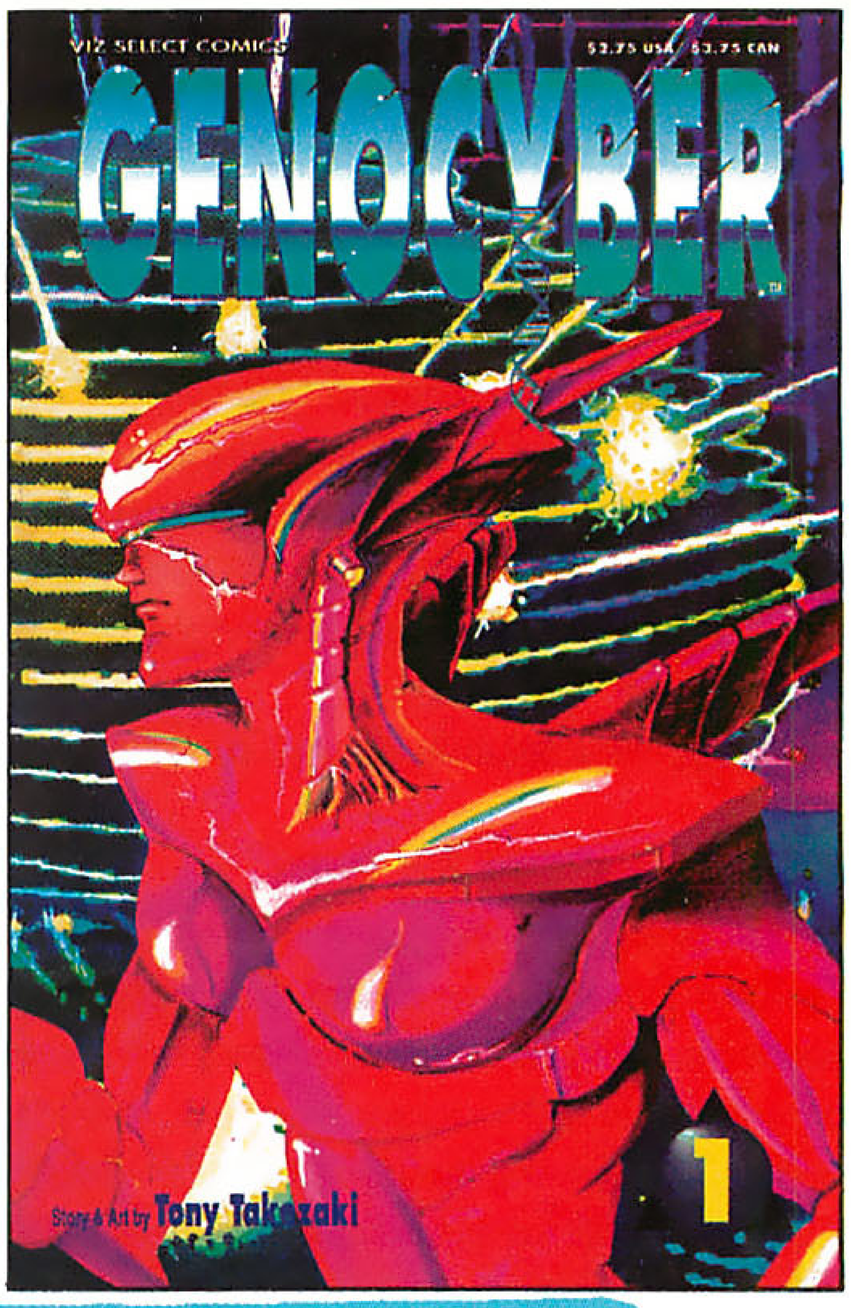
AMICI/NEMICI

Altra nuova serie su "Shonen Sunday" (Shogakukan): *BF Boys*, di Kengo Kimura. Si parla delle vicende di due ragazzi che entrano nel club di nuoto dell'istituto superiore in cui studiano. Il carattere dei due è contrastante: Takagi, dal fisico perfetto, è superbo e sprezzante degli altri, mentre il piccolo e quasi insignificante Yu Hayami ha un carattere semplice e ricerca nel nuoto solo una diversa forma di approccio con la natura. I due, divisi da una forte rivalità, si confronteranno nel duro mondo del nuoto agonistico.

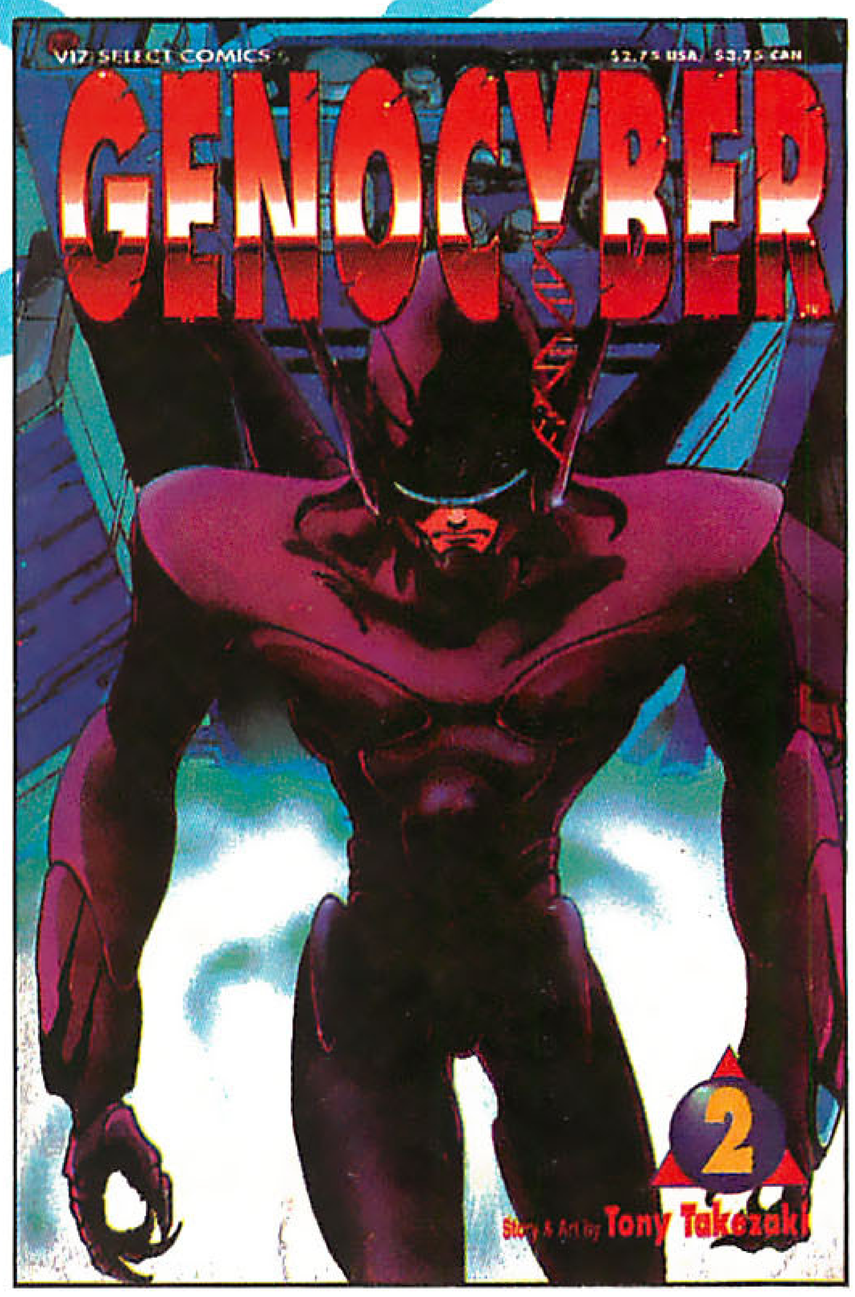
NEWS USA
a cura di Davide Castellazzi

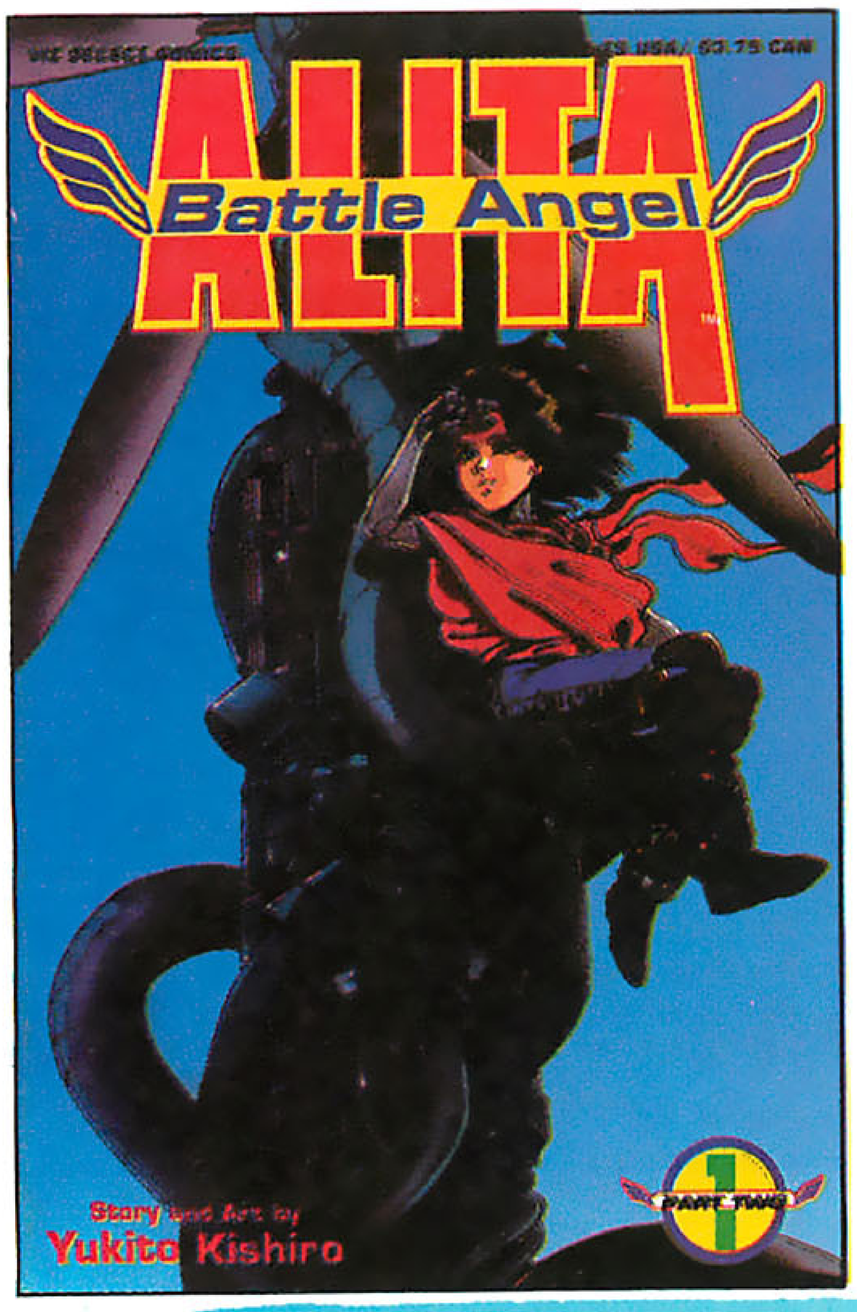
GENOCYBER
Takezaki
Viz
$ 2.75

Ingegneria genetica, cyborg, esperimenti da laboratorio, megacorporazioni, ricerca militare, sono gli ingredienti di Genocyber. In un mondo cupo e violento la polizia esegue gli ordini delle corporazioni, la legge è impotente di fronte allo strapotere di queste organizzazioni. Anche il professor Morgan è costretto a piegarsi al loro volere, e a occuparsi di progetti militari sotto la minaccia di violenze nei confronti delle



sue due figlie. Qualcuno giunge però a contrastare i piani delle corporazioni: è Genocyber, un cybersuit, un uomo/macchina (o donna/macchina) dagli eccezionali poteri. Tony Takezaki realizza un manga dalle tetre atmosfere, una storia di fantascienza con inserimento di elementi horror e delle consuete buone dosi di azione. Combattimenti notturni ed enormi grattacieli silenziosi contribuiscono a comporre il quadro a tinte forti della società futura, ma non troppo, che fa da sfondo alla vicenda. Ma se i violenti scontri tra strani modelli di uomini macchina sono efficaci e velocissimi, e le trasformazioni di questi mostri tecnologici appaiono incredibili e agghiaccianti



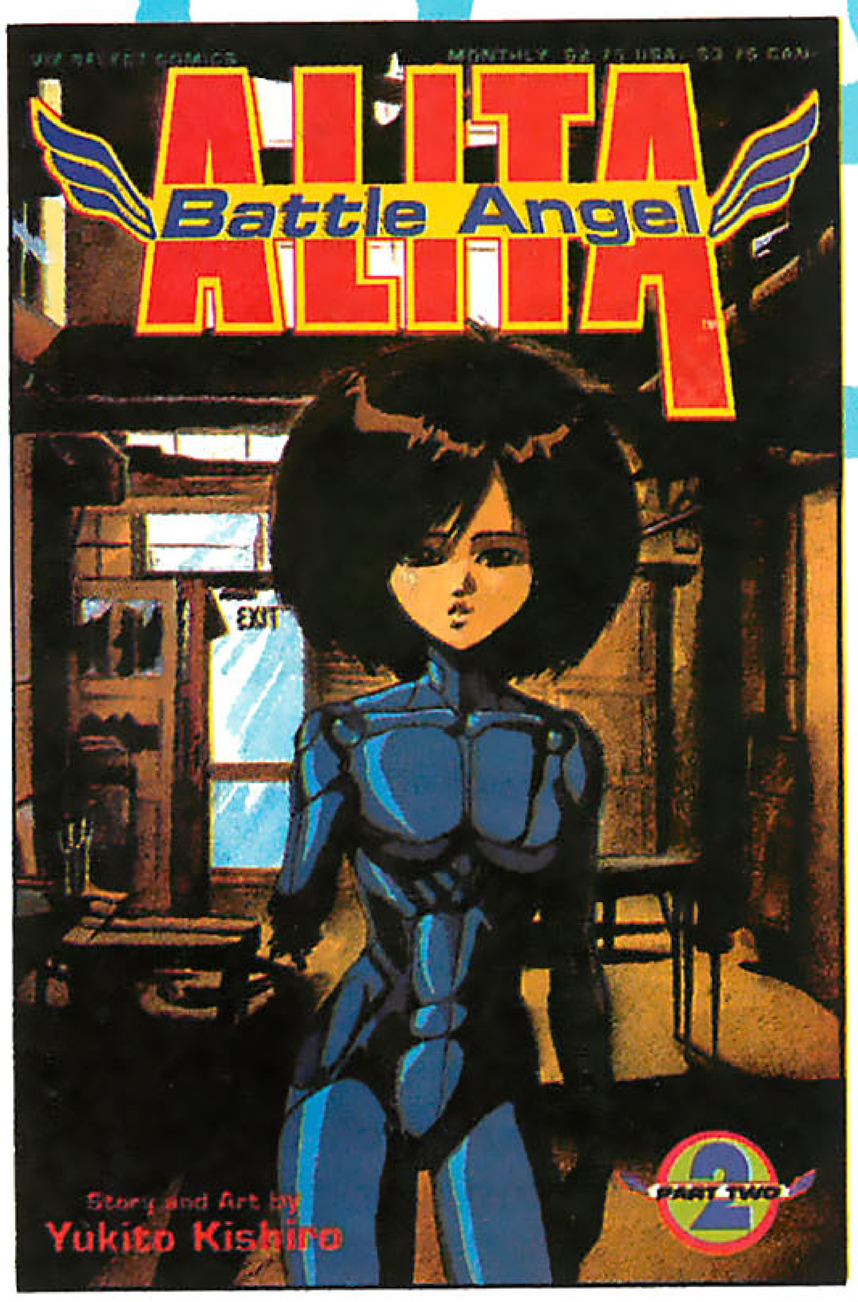


nella loro ferocia, il tratto di Tanizake risulta un po' troppo sporco e spesso malamente coperto da un retino onnipresente e troppo fitto che lo svilisce invece che valorizzarlo. In altre parole *Genocyber* è una miniserie (6 numeri) di fantascienza di scorrevole lettura che risente però di alcune carenze grafiche che la penalizzano.

BATTLE ANGEL ALITA part two
di Yukito Kishiro
edizioni Viz
$ 2.75

Visto il successo conseguito dalla prima serie di *Alita*, la Viz ha deciso di dedicare un'altra miniserie (7 numeri) a questa ragazzina cyborg nata in Giappone col nome, più originale ma meno poetico, di Galy. Mentre nella prima parte erano i combattimenti ad avere un ruolo predominante, in questa successiva storia l'autore Yukito Kishiro, pur non disdegnando le scene d'azione, comincia a introdurre nuovi personaggi e a diversificare gli ambienti e le situazioni. Apprendiamo di più sul mondo del futuro di Alita, inquinato, povero e pieno di disperati costretti a vivere all'ombra di Tiphares, prosperosa città volante su cui alcuni sperano un giorno di poter andare a vivere, coltivando in tal modo un sogno ambizioso e fuorilegge. Il tratto accurato di Kishiro torna spesso su Alita, indiscussa protagonista, sui suoi occhi enormi e sulle prodezze acrobatiche che le permettono di volteggiare sopra le grigie ciminiere di un triste mondo senza verde. Proprio in quei momenti Alita sembra un angelo, un angelo con la faccia da bambina. Ci penseranno i loschi individui dei sobborghi e gli assassini cyborg a trasformarla nuovamente in un angelo da battaglia, velocissimo e spietato nell'atterrare il nemico. In un mondo violento come quello di *Alita*, infatti, anche i candidi angeli nascondono artigli, è il prezzo da pagare per sopravvivere. Come al solito di grande qualità grafica, *Alita* riassume in sé le peculiarità del fumetto nipponico: un tratto pulito, un sapiente uso dei retini e infinite linee cinetiche per mirabolanti scene d'azione. Non ci resta che sperare in una terza parte.

NEWS ITALIA
a cura di Davide Castellazzi



Lemon
ed. Another Life
160 pagine, lire 4.000

I manga erotici continuano a guadagnare spazio nelle nostre edicole. È la volta di una rivista contenitore, "Lemon", che offre in uno stesso numero una buona varietà di serial e autori. Sesso di tutti i tipi quello presentato in "Lemon", ma collegato da un comune denominatore, i personaggi protagonisti sono tutti di sesso femminile. Che si tratti delle ventenni lesbiche di *Countdown*, delle giovanissime di *Primule*, delle robuste donne di *Maggiorate Superstar* o delle abili detective di *AV Angel*, è ogni volta il gentil sesso sotto le luci del riflettore, quasi sempre in modo attivo. Svariati gli stili grafici degli autori. Raffinato e simile

NEWS

blema di comprensione con l'inglese non preoccupatevi, le immagini parlano da sole e comunque potete leggere i dialoghi in italiano sull'omonimo manga pubblicato proprio in questi mesi da noi della Granata.

BORGMAN: THE LAST BATTLE
Yamato Video n. 14
lire 39.900

Anno 2030, città di Tokyo. La comparsa di uomini dalle incredibili facoltà, probabilmente dei cyborg, spinge i Borgman a tornare in azione. Frutto di un esperimento cibernetico volto a creare una pattuglia di superuomini, i Borgman si erano ritirati dalla scena dopo la morte del loro capo e la conclusione forzata dell'esperimento. Ma di fronte a questa nuova minaccia, nata dalla volontà di un giovane scienziato che non esita a rapire e uccidere uomini pur di creare il cyborg perfetto, i

NEWS

sopravvissuti della pattuglia Borgman non hanno esitazioni nel riunirsi e nell'intervenire. Fantascienza pura, quindi, per questo OAV, proseguimento della omonima serie televisiva (inedita in Italia), che si apre con una bella carrellata di immagini cittadine. I grattacieli della Tokyo del futuro, illuminati da una miriade di luci e dotati da piste d'atterraggio, fanno infatti da sfondo futuristico e da suggestiva introduzione. Disegno e animazione, non esaltanti in principio, migliorano nella seconda parte quando l'attenzione si sposta sul mecha design (di Koichi Ohata) e sui combattimenti tra cyborg. Nel complesso Borgman *risente di una sceneggiatura (di Nobuaki Kishima) fin troppo lineare, anche se per nulla sgradevole, mentre una più approfondita caratterizzazione dei 'cattivi' non avrebbe nuociuto. Un film comunque da vedere dall'inizio alla fine, titoli di coda inclusi, dato che assieme ai credit in giapponese sfilano immagini della serie televisiva rivelatrici dei principali avvenimenti che hanno coinvolto i Borgman nel passato. Va inoltre segnalato che in Giappone è di imminente uscita una nuova serie, composta da tre OAV, dedicata a questa pattuglia di cyborg:* Super Sonic Soldier Borgman 2, New Century 2058. *Non ci resta che attenderne l'edizione italiana.*

al tratto caratteristico degli shojo manga quello di Hiroyuki Utatane (autore di *Countdown*). Decisamente più cartoonistico quello di Yoshimasa Watanabe che con *AV Angel* si dimostra l'autore più originale tra quelli presentati, realizzando le avventure di una coppia di agenti femminili impegnati nel combattere gli autori di pornovideo. Adattamento e stampa di ottima qualità per questa rivista rigorosamente vietata ai minori di 18 anni.

NON SOLO MANGA
a cura di Davide Castellazzi

INQUIETUDINE D'AMORE
di Yukio Mishima
ed. Stampa Alternativa
Lire 1.000

Yukio Mishima si conferma come il narratore giapponese più pubblicato nel nostro paese.
Dopo il bel racconto *Alì*, la casa editrice Stampa Alternativa gli dedica un altro dei suoi "Millelire" editando *Inquietudine d'amore* (*Ai no fuan*), un atto unico scritto per il teatro e pubblicato per la prima volta in Giappone nel 1949. Con tre soli personaggi a calcare le scene, *Ai no fuan* è una breve e intensa storia d'amore dal tragico finale, una sorta di Giulietta e Romeo in chiave popolare e orientale. Un dramma d'amore e morte tipico dello scrittore giapponese che di questi due temi si occupò ricorrentemente, spesso legandoli indissolubilmente, caricando la morte di significati eroici e liberatori.
Shigeru, giovane delinquente di 17 anni in fuga dalle proprie azioni, e Michiko, figlia di un venditore ambulante di frutta, sono gli amanti maledetti, maledetti dal loro amore che non possono realizzare, maledetti dal loro futuro che, sotto forma di un feto in abito da marinaio, li condanna ancora prima che abbiano commesso la loro colpa. Un atto costituito soltanto dai dialoghi dei due giovani, sul loro amore, sulle loro paure, sulla loro inquietudine. Un dramma che ci piacerebbe vedere rappresentato ma che per ora dovremo accontentarci di leggere.
Una nota di apprezzamento va a Stampa Alternativa per questa sua attività di ricerca e recupero di opere poco conosciute ma estremamente interessanti, nonché per la veste grafica che, seppur povera, si dimostra originale e piacevole.

PORTFOLIO

CONAN

IL RAGAZZO DEL FUTURO

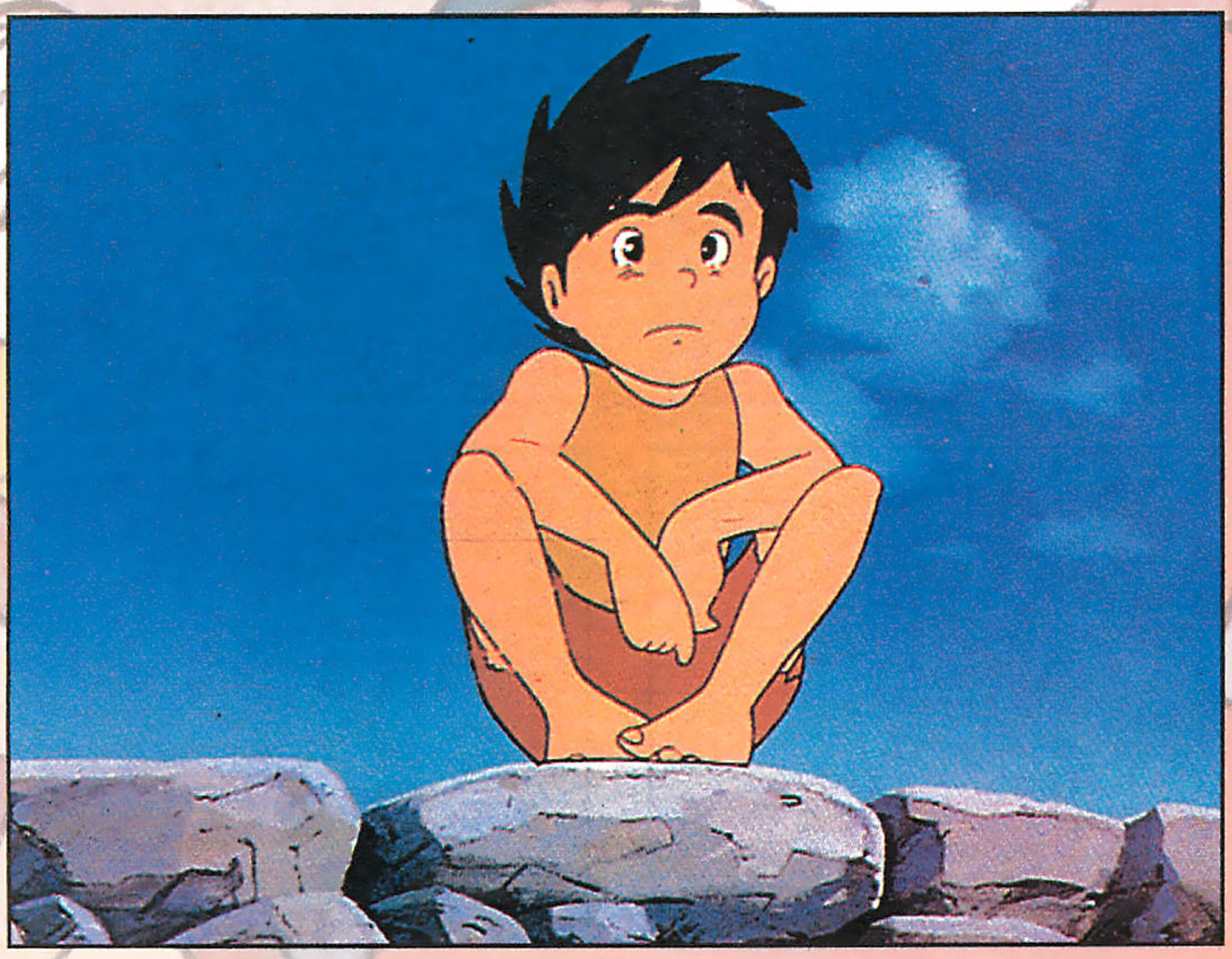
A CURA DI FRANCESCO DI SANZO E SABURO

I PRIMI PASSI

Senza ombra di dubbio, la famosa serie di Hayao Miyazaki *Conan il ragazzo del futuro* (*Mirai shonen Conan*) è una di quelle che non possono essere ignorate nel vastissimo scenario del mondo animato giapponese. Per molti versi rappresenta il fiore all'occhiello per il suo realizzatore Hayao Miyazaki e per la Nippon Animation, mentre per la NHK rimane tutt'ora una spina nel cuore con tutti i problemi e i contrattempi che ha saputo creare.

Conan in Giappone cominciò ad apparire sui teleschermi il 4 aprile 1978 e fu il primo lavoro di questo tipo affrontato dalla NHK, la potentissima televisione di stato giapponese. Infatti, fino a quel momento i produttori della NHK avevano categoricamente ignorato la possibilità di produrre una serie televisiva animata finché, dopo il boom del cartone animato che caratterizzò quel periodo, qualcosa non li convinse a tentare l'impresa. Quel qualcosa fu l'altissimo indice di gradimento che ebbe la famosa serie di Leiji Matsumoto *Star Blazers* (*Uchu Senkan Yamato*) e alla NHK non sembrò vero che una serie animata di una televisione privata potesse competere con i suoi programmi educativi.

A dire il vero la NHK produceva già dei brevissimi cartoon di 2-3 minuti per il programma televisivo per bambini, tutt'ora in onda, *Minna no uta* (Le canzoni di tutti), ma per una nuova impresa sentivano la necessità anche di un'immagine inedita e soprattutto di nuovi schemi narrativi. Fu per questo che *Conan il ragazzo del futuro* fu scelto come trampolino di lancio per affrontare il promettente mercato per ragazzi.



INTERVISTE DELL'EPOCA

Queste sono interviste realizzate dopo la conclusione della serie e pubblicate su "Animage" dell'aprile 1979.

Junzo Nakajima, produttore

Questo è stato il primo lavoro per la NHK, così ho sentito una fortissima responsabilità sulle spalle. Volevamo fare una bella opera e penso che ci siamo riusciti. Forse è un peccato vederla solo alla televisione, meriterebbe di essere vista al cinema.

Shingeo Endo, produttore

Il motivo per il quale Conan è riuscito così bene va ascritto al terribile impegno dello staff, e soprattutto all'immenso lavoro di Miyazaki, che ha saputo dirigere l'insieme con maestria. Dal punto di vista dell'animazione anche Otsuka è riuscito a dare a tutti i personaggi dei movimenti unici.

Hayao Miyazaki, regia

Da bambini si ha la necessità di sognare per poter diventare adulti. Per questo motivo ho ideato un ragazzo come Conan che potesse realizzare quei sogni di avventura che ciascuno di noi conserva. Nell'opera originale Conan non è altro che uno dei

DOSSIER

tanti seguaci del professor Raw, però ho voluto dargli uno spirito e un'anima diversa. È diventato così una persona che costruisce il futuro con le sue mani. Il tragico teatro del dopoguerra, dove si perde ogni speranza, mi sembrava adeguato per inserire una figura come Conan: una persona attiva che segna il destino delle persone.

Yasuo Otsuka, direttore all'animazione

Quando ho avuto Conan *tra le mani ho pensato che finalmente stavo per cominciare a fare un lavoro interessante. Ringrazio sia Miyazaki che la Nippon Animation per avermi dato questa possibilità. Per quanto riguarda i costi e i tempi di produzione devo ammettere che ci sono state delle irregolarità... ma il prodotto finale ricompensava la spesa di qualche soldo in più (si parla del doppio di una serie di uguale durata, ndr). Ringrazio anche la NHK per averci aiutato finanziariamente.*

Hidenori Oshima, animazione

Io ho curato il controllo dell'animazione. Conan è stata una serie molto difficile per la densità di movimenti. Mi ha lasciato molto meravigliato. I movimenti del protagonista erano il problema principale: mi ricordo che per rendere

LE FONTI

La storia si basa su un romanzo dello scrittore Alexander Kay dal titolo *The Incredible Tide*, tradotto in giapponese *Nokosareta Hitobito* (Gli uomini risparmiati). In poche parole, la trama narra di due grandi nazioni che innescano una guerra colossale, che devasta il mondo intero facendo inabissare gran parte dei continenti. In questo panorama di desolazione sopravvivono solo due tipi di società: una che tenta di salvare la vecchia tecnologia pre-bellica e l'altra, formata da ragazzi e ragazze che si ritrovano a ricostruire una società pre-industriale. A questo punto appare Conan, un giovane che proviene da un'isola solitaria, e comincia a guadagnare la stima delle persone che hanno scelto la via non-tecnologica, fino a diventarne il loro capo.

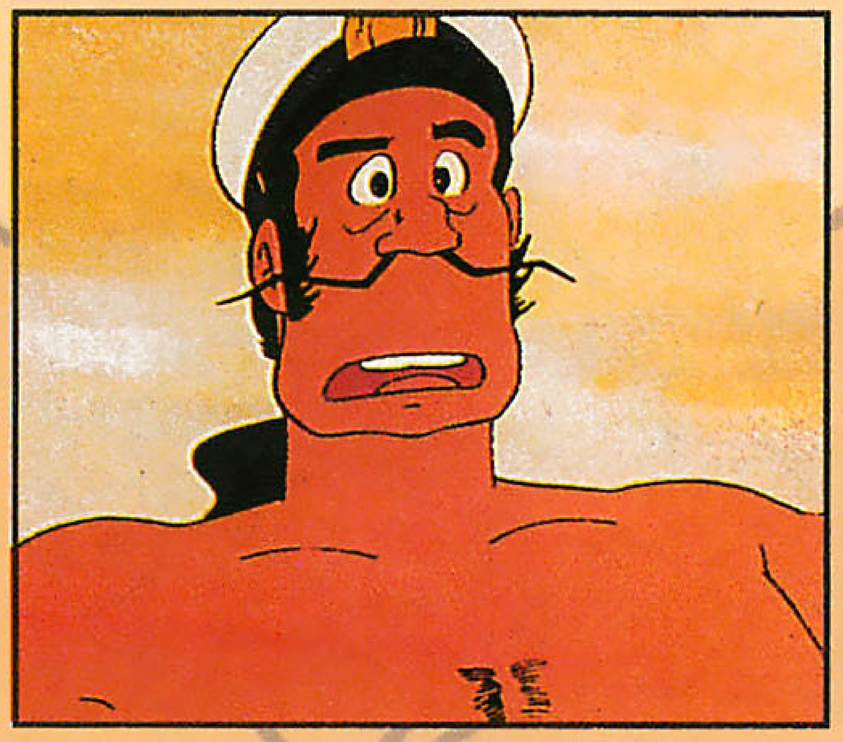
Miyazaki ha completamente stravolto la trama originale riadattandola alle sue esigenze. La NHK desiderava un'opera che si discostasse dalle serie robotiche o fantascientifiche, temi principali delle concorrenti private, e per questo scelse la Nippon Animation come casa di produzione, conoscendo le sue serie a carattere umanistico e quotidiano. Fu poi deciso di affidare al dinamico Hayao Miyazaki la regia e la realizzazione dell'intera serie. Fu appunto con quest'opera che Miyazaki ebbe il suo battesimo come regista.

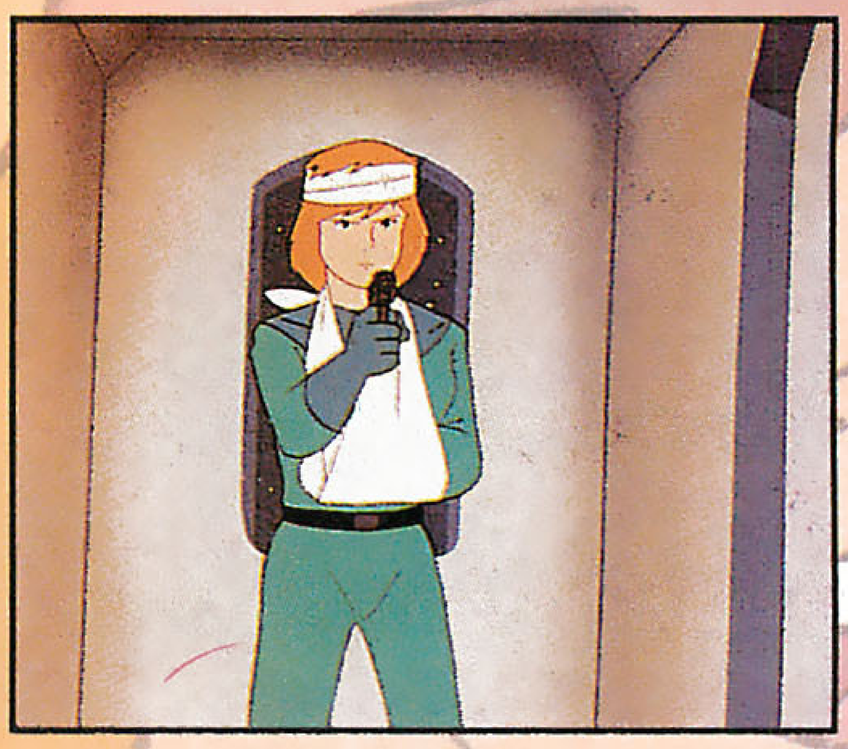
Miyazaki non diresse semplicemente i lavori di coordinamento, ma preparò tutti i lay-out, controllò tutte le sceneggiature e volle nel suo staff gli inseparabili Isao Takahata e Yasuo Otsuka. Questo trio micidiale (Miyazaki-Takahata-Otsuka) aveva già deliziato i fan giapponesi con una serie del calibro di *Heidi* e ancora prima con il vecchio e affascinante *Lupin III* (le parti curate da Miyazaki & C. sono quelle in cui Lupin passa dalla Mercedes alla Fiat 500).

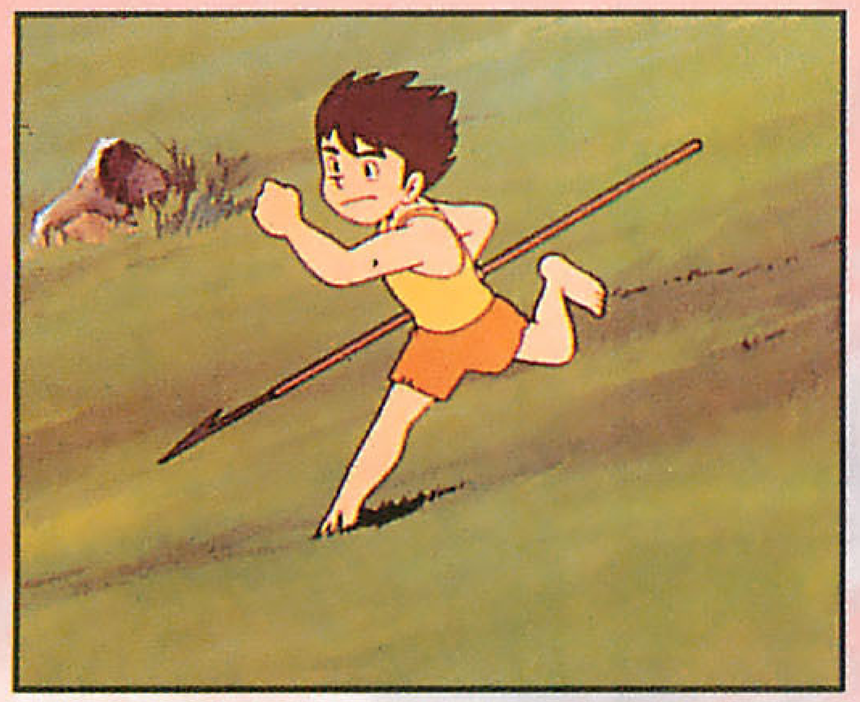
UN BRUTTO INIZIO

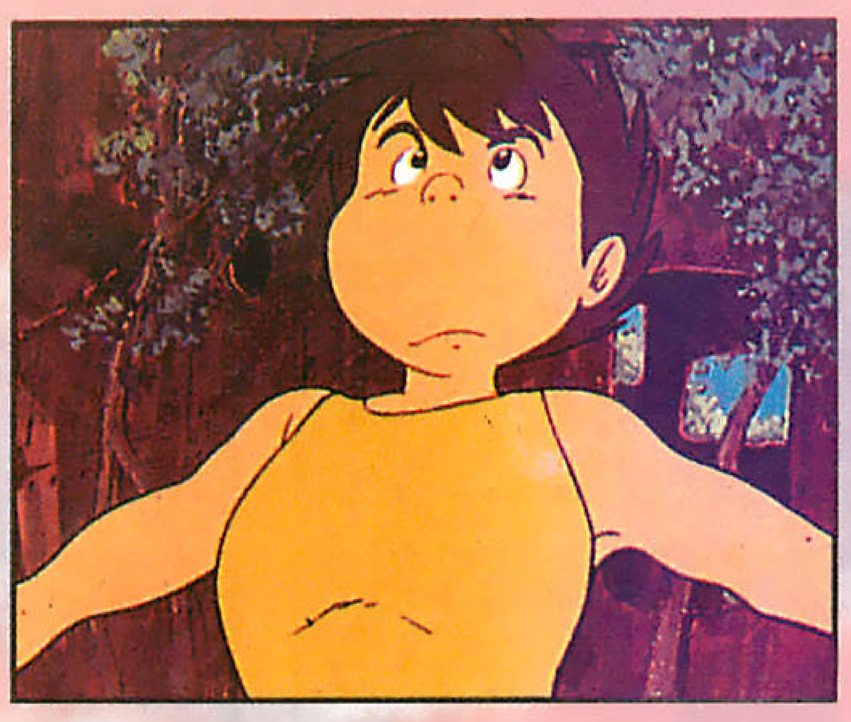
La bellezza della serie, dovuta alla scrupolosità del lavoro di Miyazaki e all'affluire di consistenti aiuti finanziari, faceva sperare in un grande successo di pubblico per questo gioiello che doveva essere la gloria della NHK. Invece nulla di quanto sperato si realizzò. Dire che fu un fiasco non è esatto, ma ci furono troppe concomitanze negative a far sì che la serie alla sua prima emissione fosse completamente ignorata dal pubblico.

1) Per prima cosa fu sfortunato l'orario di trasmissione, messo alle 19.30 subito

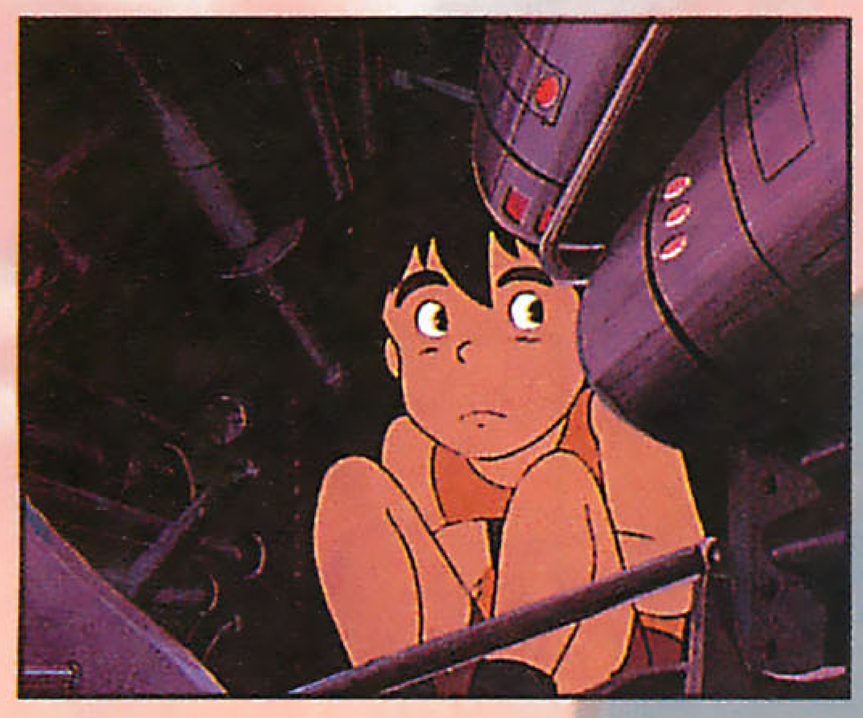


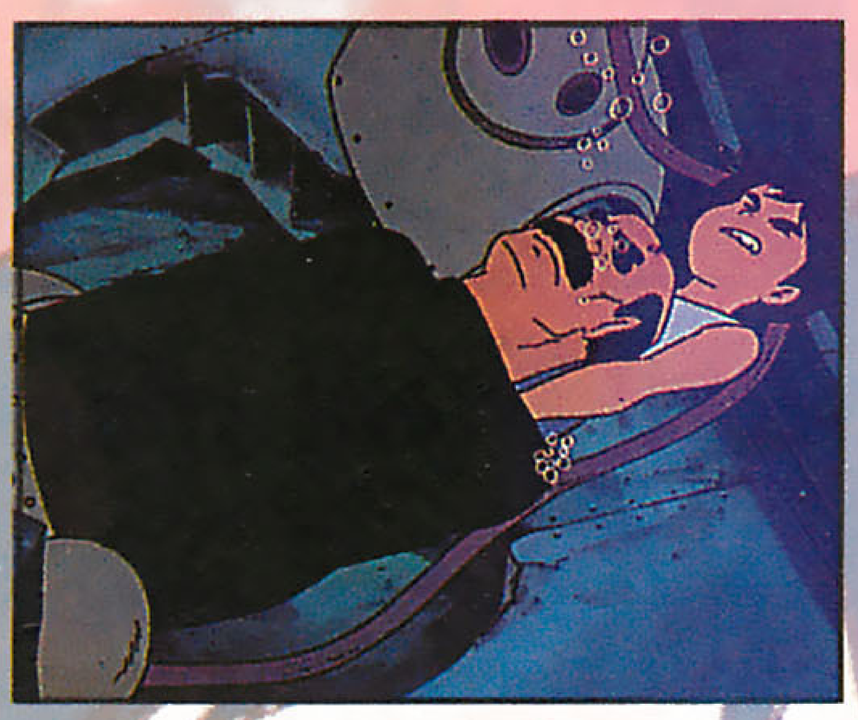






DOSSIER





dopo il telegiornale. In quella fascia oraria si concentravano la maggior parte dei programmi di successo delle televisioni avversarie.
2) *Conan* non era tratto da un fumetto pubblicato regolarmente su qualche rivista, ma da un libro sconosciuto di un autore sconosciuto. Per questo il nome *Conan il ragazzo del futuro* non disse nulla al potenziale pubblico.
3) Il solo fatto che fosse un programma made in NHK lo escludeva a priori dall'interesse generale. Infatti la NHK, a differenza delle altre emittenti televisive, trasmetteva (e tutt'ora trasmette) programmi educativi senza dubbio dagli argomenti interessanti, ma, dall'opinione pubblica generale, considerati anche difficili e un po' pedanti. Non avendo la NHK un'immagine brillante, è normale che anche *Conan* fosse bollato come prodotto 'difficile'.
4) La trasmissione di *Conan* fu interrotta per ben 6 volte a causa dell'emissione di programmi educativi speciali e, se c'è una cosa che decreta la morte di una serie televisiva in Giappone, è senza dubbio non rispettare una data di messa in onda!
La serie superò raramente il 10% di audience, lasciando amareggiati e increduli i manager della potente TV di Stato, i quali credevano in un successo sicuro.

LA RIVINCITA

La fama di *Conan* nacque soltanto quando la serie venne ritrasmessa due anni dopo sulla stessa NHK e su altre TV private, ma non bisogna dimenticare che la fama di Miyazaki ebbe il suo apice dopo quello che ancora oggi è considerato il lungometraggio più affascinante di Lupin III: *Lupin III, Il castello di Cagliostro* (*Rupan III, Carigosutoro no shiro*).

I FAN

In molte riviste di animazione il nome di *Conan* appare ogni volta che viene dedicato a Miyazaki una qualsiasi intervista o special, così si può dire che non esista fan di cartoon che non ne conosca l'esistenza. Ma che cosa ne pensano veramente i fan giapponesi di questa serie che ormai ha più di 15 anni di storia alle spalle? Ascoltiamoli dalla loro viva voce:
- «Io sinceramente della storia non ci capivo molto. Mi ricordo che era molto veloce, intensa, con delle immagini bellissime, ma all'epoca facevo ancora le elementari, quindi preferivo vedere programmi di robot. Però se potessi rivederla

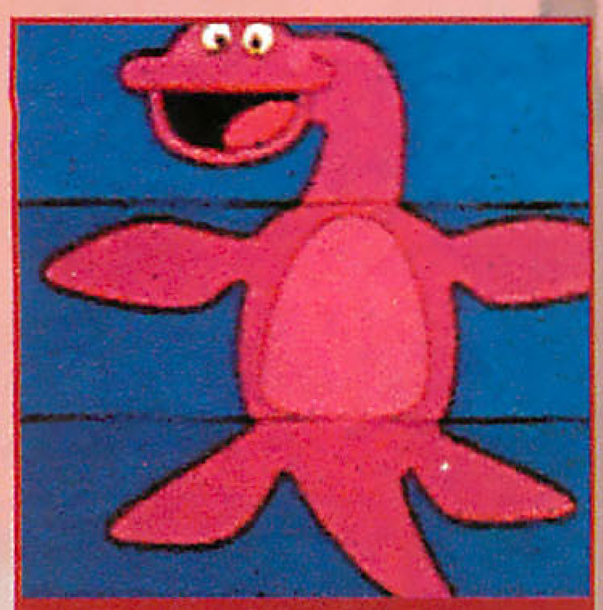
verosimile un ragazzo che si aggrappa a un palo con le dita dei piedi abbiamo ridisegnato la scena chissà quante volte. Comunque tutto lo staff ha dovuto faticare parecchio, ma è stata un'esperienza indimenticabile.

Masako Shinohara, animazione

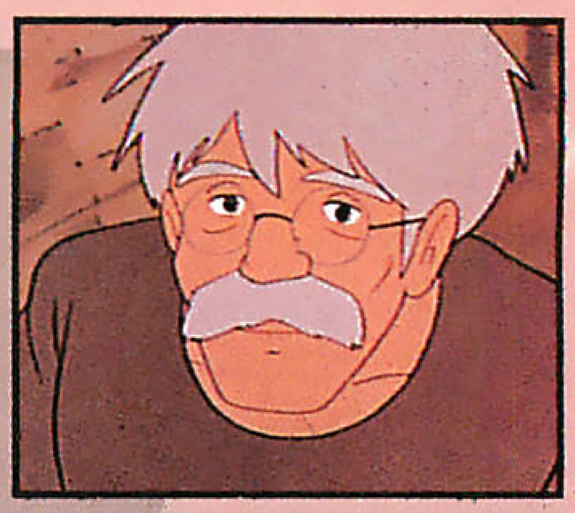
Penso che in Conan *ci sia tutto lo spirito e il fervore di Miyazaki. Abbiamo lavorato molto tempo assieme, così quando abbiamo cominciato Conan pensavo che sarebbe successo proprio questo. Se devo essere sincera ho chiesto proprio che mi passassero alla produzione di Conan mentre stavo lavorando a un'altra opera. Ho faticato moltissimo ma non posso dimenticare un'esperienza così bella.*

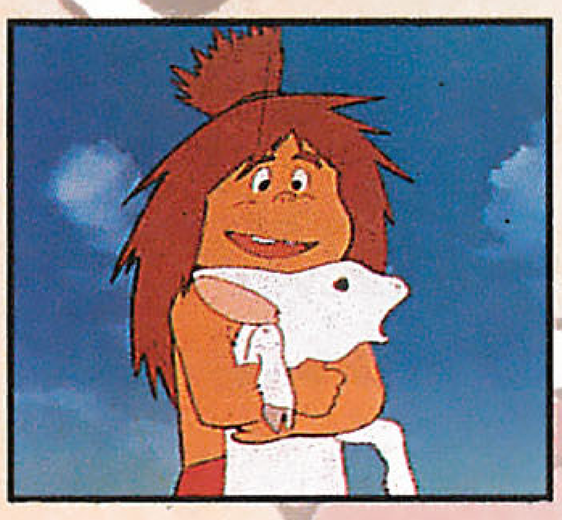
DATI SULL'INDICE DI GRADIMENTO PER PUNTATA (STIME NIELSEN)

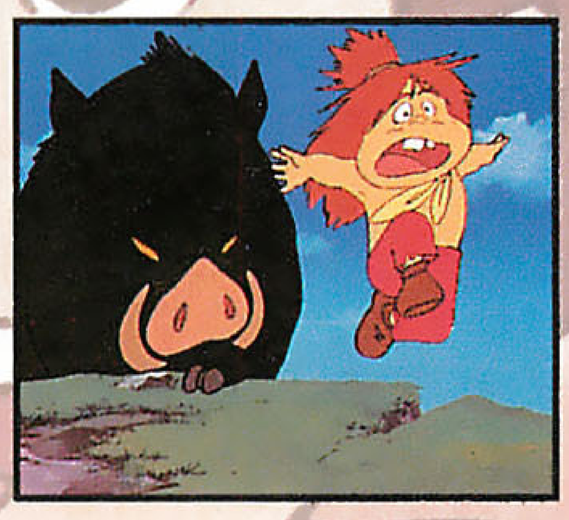
1° puntata: 8.0% (regia Miyazaki), 4 aprile 1978
2° puntata: 7.5% (regia Miyazaki)
3° puntata: 10.6% (regia Miyazaki)
4° puntata: 9.9% (regia Miyazaki)
5° puntata: 8.7% (regia Miyazaki)
6° puntata: 10.4% (regia Miyazaki)
7° puntata: 10.9% (regia Miyazaki)
8° puntata: 12.0% (regia



DOSSIER







penso di non perdermela assolutamente.» (Takamasa Akizuki, 20 anni, studente)
- «Secondo me è una delle più belle serie che ho visto all'epoca. Mi ricordo che seguivo anche molti altri cartoon, ma *Conan* è uno di quelli di cui non mi sono persa una puntata. È da quel periodo che i cartoni di Miyazaki hanno cominciato a piacermi.» (Keiko Sakabe, 27 anni, impiegata)
- «Io non l'ho mai visto alla televisione, ma un mio amico ne ha comprato il box di videodischi e me lo ha prestato. Ho passato una notte intera a vedermi tutte le puntate! Non mi aspettavo certo un cartone così bello, anche se di Miyazaki non ho visto che *Totoro* e *Nausicaä*. Peccato per la sigla, che non mi piace per niente, ma intanto mi sono già doppiato tutte le puntate su videocassetta.» (Daisuke Murakami, 22 anni, studente)

Queste sono state alcune rapide risposte a un piccolo sondaggio effettuato nella zona di Nagoya.

CONCLUSIONI

Chi ha visto *Conan* può constatare che le tematiche ricorrenti di Miyazaki si racchiudono tutte in questa serie di 26 puntate. L'amore per la natura e per il volo si riscontrano anche in *Nausicaä* e *Laputa*, mentre le aperte distese del mare si ammirano soprattutto in *Porco Rosso*.

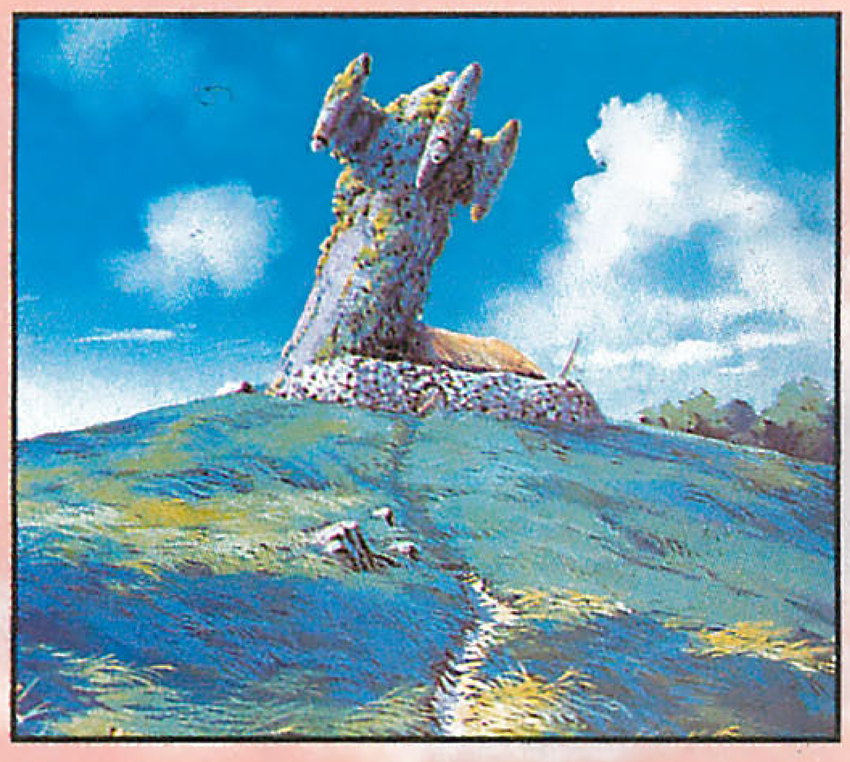
Comunque è stato grazie a una fortuita serie di coincidenze che Miyazaki è riuscito a imporre alla NHK una breve e bellissima serie dal budget altissimo, caso quasi unico e forse irripetibile nella storia del cartone animato televisivo giapponese.

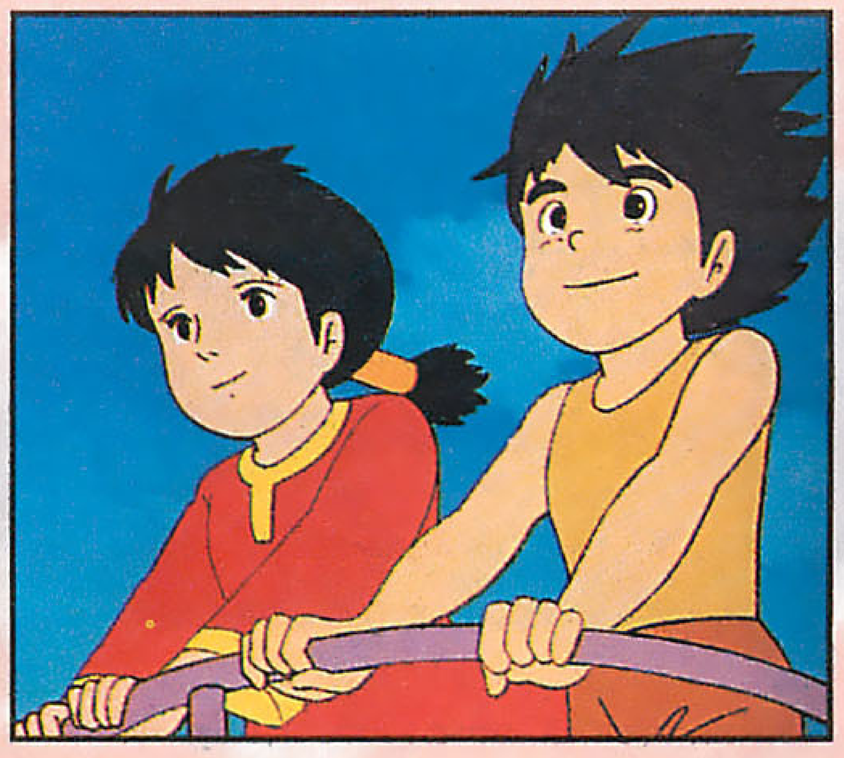
Intervista a Junzo Nakajima, produttore della serie, effettuata presso la sede della Nippon Animation il gennaio 1990 dallo staff della Bandai.

Come è cominciata la collaborazione tra la Nippon Animation e la NHK, per quella che fu la loro prima serie animata televisiva: Mirai shonen Conan?

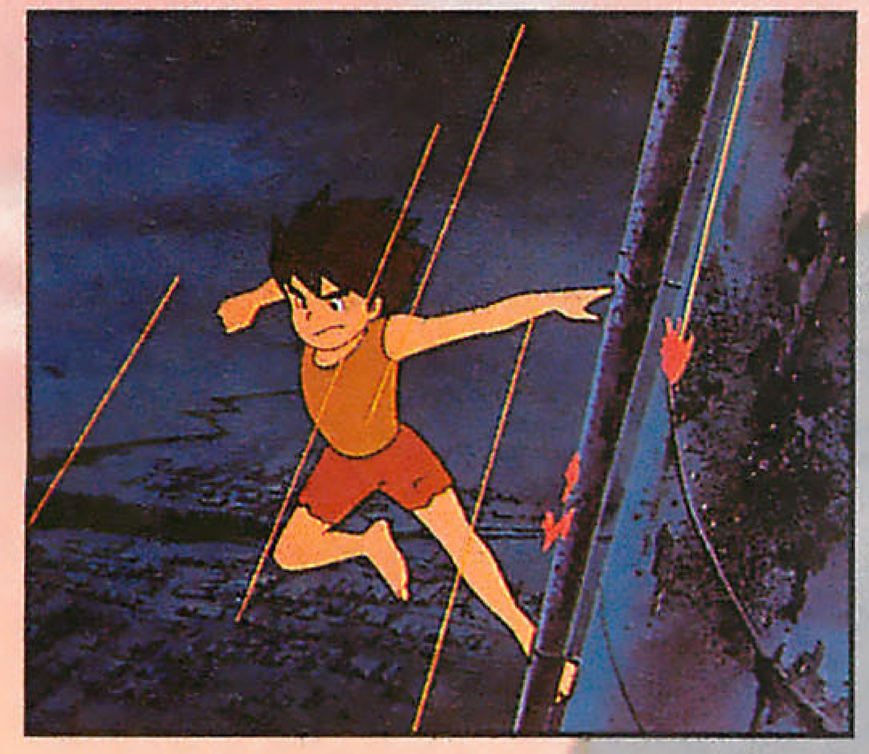
Siamo stati noi a contattare per primi la NHK dicendo che eravamo disponibili a produrre una serie, se lo avessero voluto. La NHK normalmente fa i programmi usando solo sue infrastrutture interne, ma noi abbiamo puntato molto

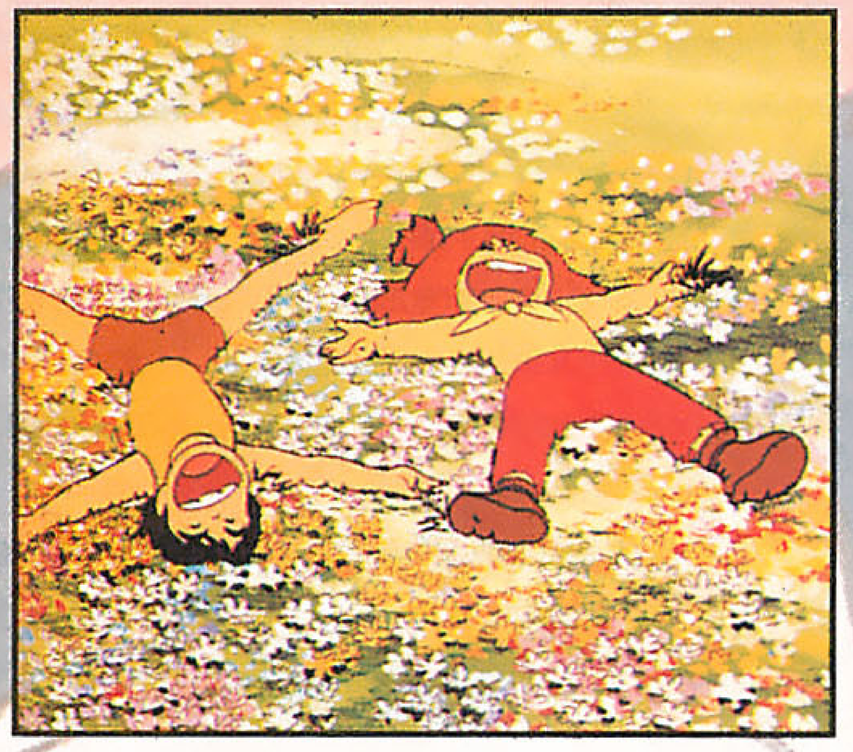
Miyazaki)
9° puntata: 10.4% (regia Miyazaki, Isao Takabata)
10° puntata: 10.2% (regia Miyazaki, Isao Takabata)
11° puntata: 11.6% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
12° puntata: 10.9% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
13° puntata: 11.2% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
14° puntata: 8.9% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
15° puntata: 7.6% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
16° puntata: 12.8% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
17° puntata: 11.0% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
18° puntata: 10.2% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
19° puntata: 7.7% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
20° puntata: 10.7% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
21° puntata: 8.7% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
22° puntata: 11.6% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
23° puntata: 12.6% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
24° puntata: 11.9% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
25° puntata: 14.4% (re-





DOSSIER





sull'artigianalità dei nostri prodotti per convincerli. Quando la NHK decise di dare il via a un progetto come *Conan*, era alla sua prima esperienza per una serie animata, quindi mancavano sia studi di animazione attrezzati che personale: addirittura il responsabile di *Conan* era un responsabile dei documentari speciali. Quando ci hanno chiamati alla NHK, ci aspettavamo che ci chiedessero chissà quale prodotto serioso, quindi quando ci siamo andati abbiamo portato molti progetti già pensati tra di noi.

In effetti i lavori svolti dalla Nippon Animation fino a quel periodo avevano un'aria abbastanza seria...

Perciò abbiamo pensato che la NHK ci avesse scelti per questo. Altrimenti avrebbero interpellato qualsiasi altro studio di animazione. Però, quando siamo andati dalla NHK per chiedere effettivamente cosa desideravano, ci hanno lasciato sbalorditi. Ci hanno detto soltanto che volevano un cartone, che non fosse violento, destinato a un target maschile sui 10/11 anni. Nient'altro. E solo su queste basi noi abbiamo cominciato a ideare la serie. Dato che ci hanno dato completa libertà di agire abbiamo pensato di creare una serie completamente nuova, chiedendo ad Hayao Miyazaki di diventarne il regista. Tra i tanti progetti scelse *Conan* perché sembrava il più facile da realizzare. Nessuno aveva pensato che Conan potesse essere molto interessante, abbiamo pensato solo ai problemi inerenti alla regia. Siccome alla NHK continuavano a non venire richieste di alcun tipo, abbiamo affidato tutto alle mani di Miyazaki.

Come mai avete scelto proprio Miyazaki come direttore della serie?

Miyazaki era certamente alla sua prima esperienza di regia, ma nelle sue sceneggiature e nei lay-out vedevamo un'atmosfera e una forza particolare. Non volevamo certo fallire davanti agli occhi della NHK, così abbiamo pensato subito a lui. E poi anche Miyazaki desiderava buttarsi nel suo primo lavoro come regista. Quindi *Conan* ci sembrava l'opera adatta sia a noi, come Nippon Animation, che a Miyazaki. In effetti ci ha messo dentro anima e corpo, perché secondo me tutti i lavori successivi di Miyazaki 'puzzano di *Conan*'. È stato il lavoro con cui Miyazaki ha espresso tutti i suoi sentimenti e passioni.

A Miyazaki non sono mai piaciute le serie robotiche, voleva un'opera che

gia Miyazaki, Keiji Hayakawa)
26° puntata: 13.3% (regia Miyazaki, Keiji Hayakawa), 31 ottobre 1978

ESTRATTO DEL PROGETTO ORIGINALE DELLA SERIE PRESENTATO ALLA NHK

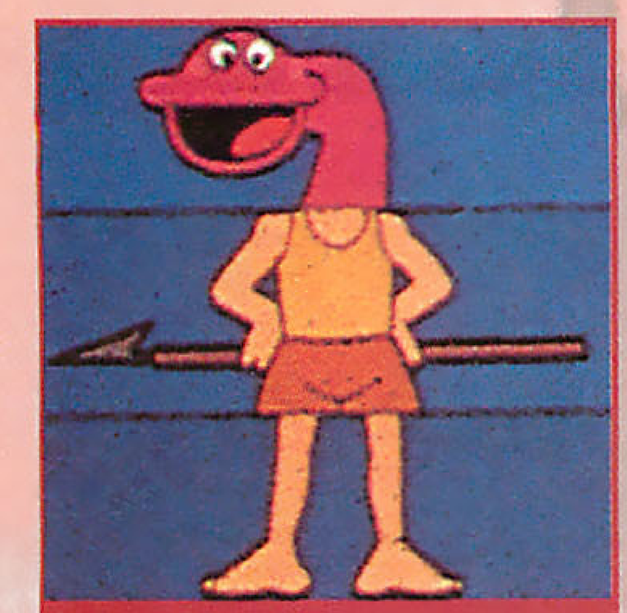
Questo progetto è stato scritto da Shoji Sato e presenta alcune differenze con il lavoro svolto da Miyazaki. Ne rimangono però i concetti originali.

PERSONAGGI PRINCIPALI:

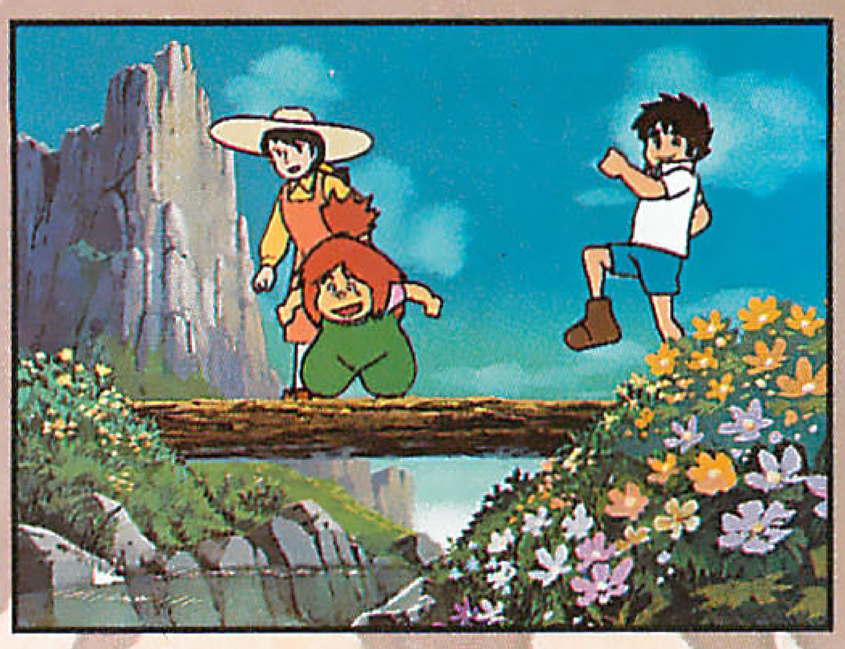
***Conan**: 12 anni. Protagonista della storia. È un ragazzo dotato di coraggio e lealtà, che non perde mai la speranza nel futuro. Riesce a infondere in tutte le persone che incontra umorismo e vitalità. Rispetto agli altri esseri umani è dotato di una forza incredibile.*

***Lana**: 10 anni. È una bella ragazza dal cuore gentile. Ha un animo così candido che il solo pensiero di poter ferire un'altra persona la lascia atterrita. Ha il potere della telepatia che usa per comunicare con gli animali e le persone che ama. Se può, divide i suoi pasti con gli stessi animali. Come fedele compagno di viaggio ha un gabbiano di nome Tiki.*

***Il corsaro Putch**: 60 anni circa. È un vecchio che ha*



DOSSIER



un aspetto da pirata ed è il protagonista degli adulti. Però la sua vera identità è nascosta dal mistero: in realtà si chiama Briack Raw ed era un importantissimo fisico. È ricercato dalla polizia di Indastria perché ha le conoscenze necessarie per far rinascere la cultura scientifica pre-bellica. Proprio per evitare questo, lo scienziato entra nella resistenza per evitare questa follia. All'aspetto sembra un burbero pirata inavvicinabile, ma sa dire le battute giuste.

***Tiki**: È l'amico gabbiano di Lana. Svolge il ruolo di messaggero tra lei e Conan.*

***Il cancelliere Dice**: 50 anni. È un capo spietato che assomiglia a Hitler. Pur di far riattivare le macchine mortali che hanno distrutto il mondo è disposto a qualsiasi crudele macchinazione. È il nemico della storia.*

***Sean**: 35 anni. È il padre di Lana. Fa di professione il medico ed è nemico di Dice, ma viene rispettato per il suo lavoro indispensabile. Grazie a ciò riesce a infiltrarsi nelle fazioni di Indastria per carpirne i piani segreti.*

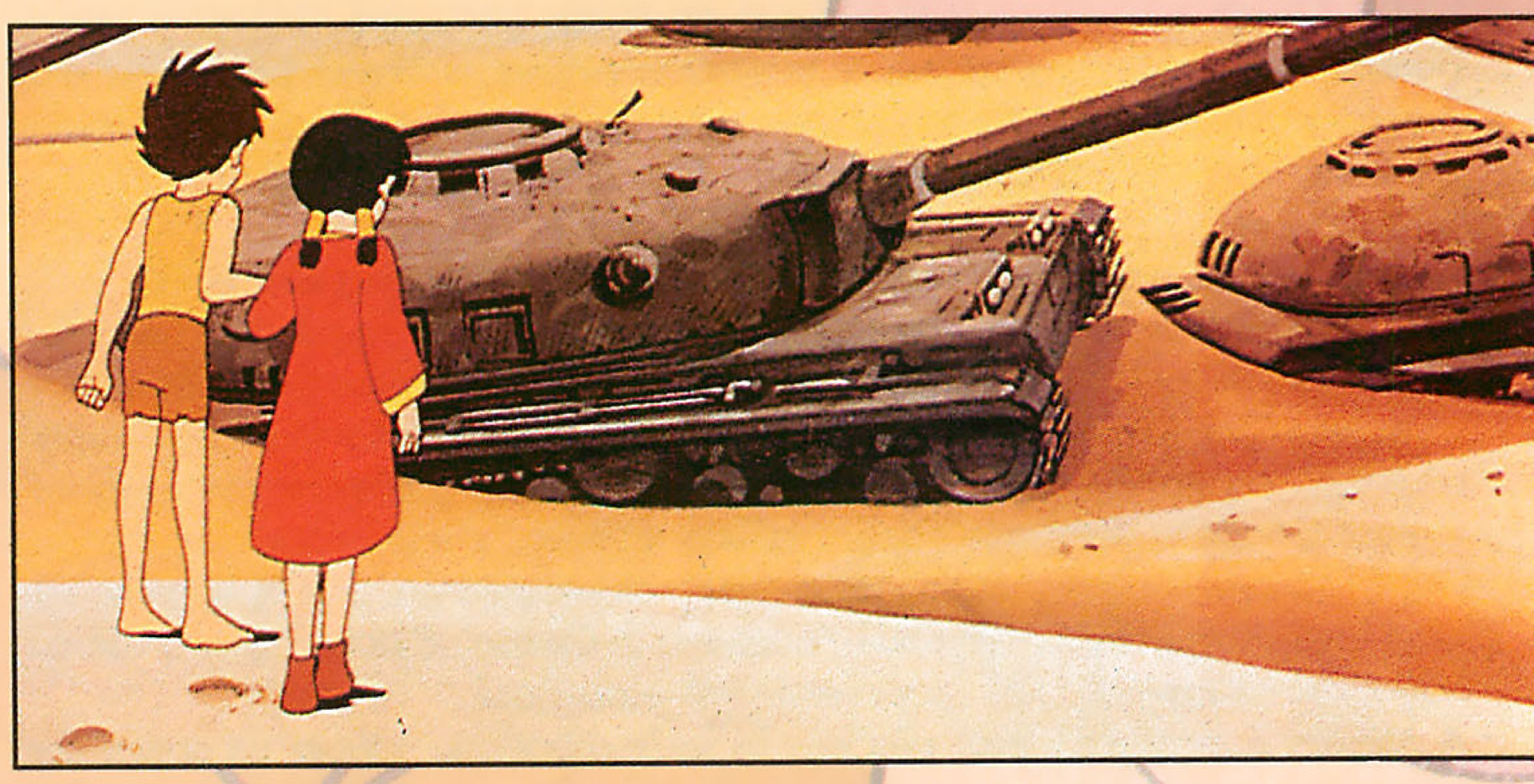
***Mayselle**: 30 anni. È madre di Lana e figlia del professor Raw. È una donna determinata: mentre Lana è in cerca del nonno, partecipa attivamente alla resistenza.*

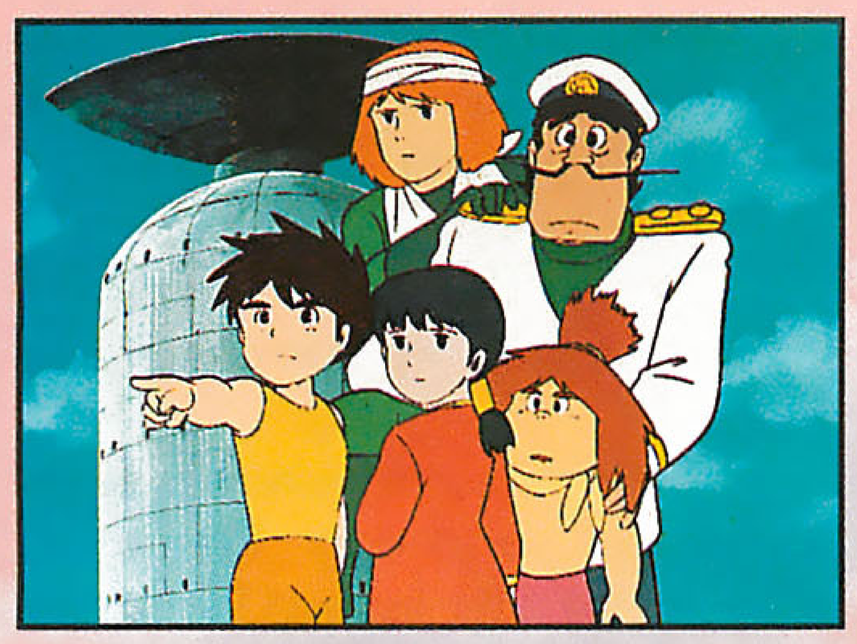
***Ohro**: maschio, 15 anni. È il leader di un gruppo di*

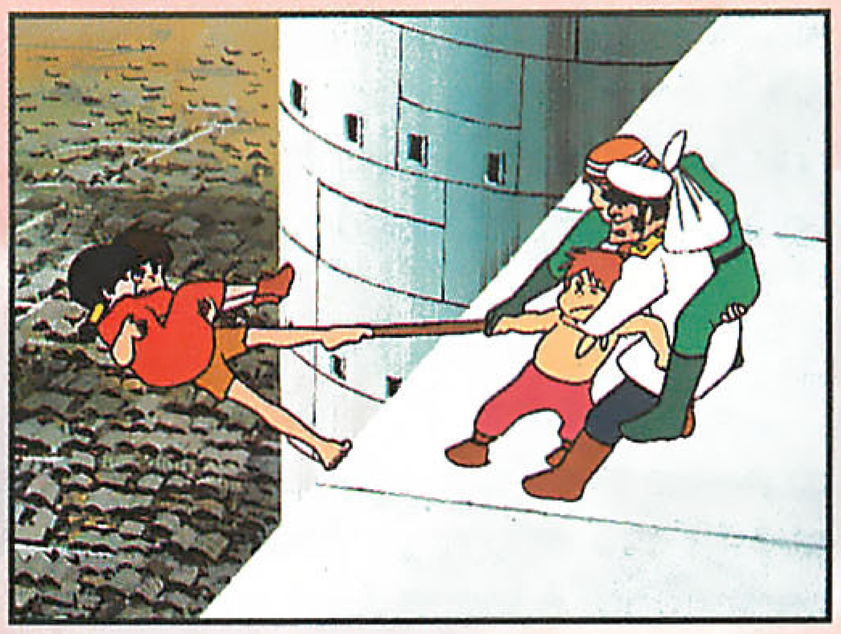
esprimesse le emozioni della vita. Non che non gli piacessero gli ideali di giustizia, ma nelle serie di robot non vedeva che un'alterazione di alcuni principi di pace usati al solo fine di proporre battaglie sanguinarie. Perciò in *Conan* voleva qualcosa che potesse mostrare il vero sapore del coraggio, della vita. Anch'io penso che Miyazaki sia riuscito splendidamente a comunicare questo contenuto. Sia in *Heidi* che in *Marco, dagli Appennini alle Ande*, Miyazaki aveva dimostrato di apprezzare un mondo fatto di atti quotidiani, e riteneva importante saperli comunicare. Anche in *Totoro* si respira quest'atmosfera e sia gli adulti che i bambini possono immedesimarsi nei personaggi.

Non è estremamente difficile rendere in animazione questo aspetto quotidiano?
Fino a *Heidi*, non c'era stato nessun cartone animato che fosse riuscito a dare un'idea così particolareggiata della vita quotidiana. Forse *Heidi* non si può definire un anime normale. Nessun cartone finora ha fatto attenzione a come si mangia, a come si tiene una penna, a come si mungono le capre, a cosa c'è sopra un tavolo, etc. Perciò *Heidi* ha avuto successo. Quei personaggi si muovono in una realtà quotidiana tanto che si dimentica di stare davanti a un cartone animato. Nell'animazione è facile far muovere i personaggi con velocità e in modo spettacolare. Quindi affrontare un lavoro come quello di *Conan* è stato come tuffarsi in un mondo completamente inesplorato. *Conan* ci ha fatti lavorare tantissimo da questo punto di vista, molto di più di qualsiasi altra serie.

Come mai avete prodotto una serie di soli 26 episodi?
In realtà produrre una serie di 52 puntate ci sembrava eccessivo. 26 o 30 puntate ci sembravano il numero giusto per una storia del genere. Se la durata si fosse allungata la serie sarebbe stata del tutto diversa. Comunque a tutti sembrava bene così. Un problema l'abbiamo avuto semmai per il fatto che la NHK non trasmette pubblicità all'interno dei suoi programmi, quindi nel caso di una sua ripetizione su una TV privata ci sarebbe stato il problema di trovare spazio per gli sponsor. Abbiamo perciò pensato a delle soluzioni per far in modo che la puntata intera potesse durare 29'30'' sulla NHK, inserendoci delle parti che, se tagliate, non







DOSSIER

avrebbero scalfitto la storia principale, come il prologo *(in Italia incorporato nella sigla, ndt)* e la trovata della slot machine in mezzo alla puntata *(in Italia eliminata durante il doppiaggio, ma recuperata da Granata per la collana 'Anime')*

Sono in molti che pensano che una serie dal contenuto profondo come Conan *sia rara nel panorama animato...*

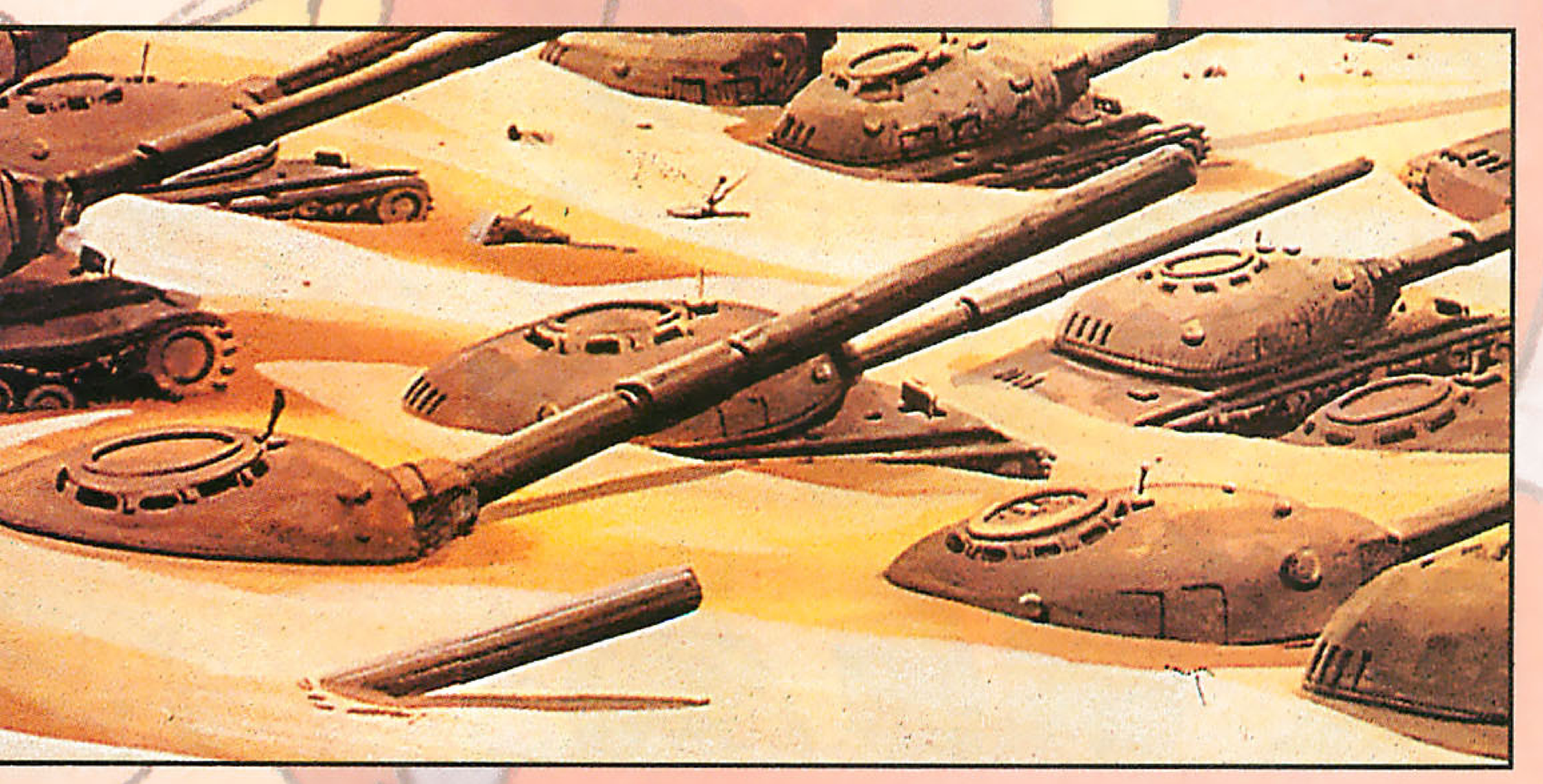
Secondo me non è poi una serie così rara. La cosa più interessante era il fluire della storia. Ogni puntata era bella da vedere in se stessa, ma l'insieme era congegnato in modo che non si potesse perderne una. Una volta quasi tutte le serie erano composte da puntate autoconclusive, ora è tutto molto diverso.

Ho sentito dire che la realizzazione della serie è stata molto problematica.

Come per tutte le serie televisive dell'epoca, riuscivamo a consegnare la puntata appena una settimana prima della sua effettiva messa in onda. Con il boom esploso in quegli anni attorno al cartoon era difficile stare al passo coi tempi di produzione, però alla NHK non lo sapevano *(ride)*... così ci fecero l'impossibile richiesta di preparare subito tutte le 26 puntate, cosa assolutamente impossibile. Allora ci chiesero di farne almeno metà ma alla fine siamo riusciti a completarne appena otto, prima dell'inizio delle trasmissioni. Consegnavamo le puntate confezionate a stock di 4 e, se solo tardavamo di un giorno la consegna degli stock, bloccavano la programmazione della serie per metterci al suo posto uno special su qualche foca. Ora invece le linee di lavoro sono completamente diverse: consegnamo una puntata finita in media 3 giorni prima della sua proiezione, e più volte addirittura il giorno prima. Per quanto riguarda *Conan* bisogna dire che Miyazaki all'epoca era severissimo. Se c'era un fotogramma che non gli piaceva faceva rifare tutto il lavoro... Ci ha fatto perdere un sacco di tempo.

Per quanto riguarda il commento musicale, mi sembra che la scelta delle musiche sia stata particolarmente oculata...

Abbiamo affidato il tutto a Shin'ichiro Ikenabe, su espresso desiderio della NHK. Ikenabe creava colonne sonore per normali serie televisive ma fu spesso messo



ragazzi rimasti orfani. Ha un carattere molto violento e dispotico. I ragazzi non fanno altro che chiedere cibo alla famiglia di Lana in cambio della loro rinuncia ad attaccarli.

***Jimsey**: maschio, 5 anni. È il più piccolo tra il gruppo di orfani. Ha un carattere dispettoso e forse più caricaturale fra tutti. Svolge il ruolo di guardia del gruppo, ma diventa un amico inseparabile di Lana e Conan.*

***La dottoressa Monsky**: 35 anni. Fa parte del gruppo del cancelliere. Grazie all'arresto di Conan riesce a carpire l'ubicazione del professor Raw. Ha un carattere molto mascolino, ma alla fine passerà dalla parte di Conan.*

LE TRAME:

Prima puntata

La storia comincia nell'anno 2222, dopo che gli uomini hanno osato utilizzare la più spaventosa arma mai inventata finora: il convertitore di forze magnetiche. Una guerra scoppiata tra due superpotenze ne ha deciso la messa in funzione. Alla sua esplosione i continenti si sfracellano scossi da immensi terremoti. Treni, navi, palazzi sono inghiottiti da crateri di lava. Spaventose onde marine si abbattono su migliaia di chilometri di costa sterminando ogni forma vivente. Però, prima che il cataclisma

DOSSIER

in difficoltà dagli intensi ritmi di lavoro. Poi doveva collaborare con Otsuka, il direttore all'animazione, per far combaciare azione e musica. Con un'opera che cresce fotogramma dopo fotogramma come una serie animata, dev'essere stato un battesimo del fuoco.

Comunque a distanza di molti anni mi sembra che la serie abbia conservato ancora tutto il suo fascino...

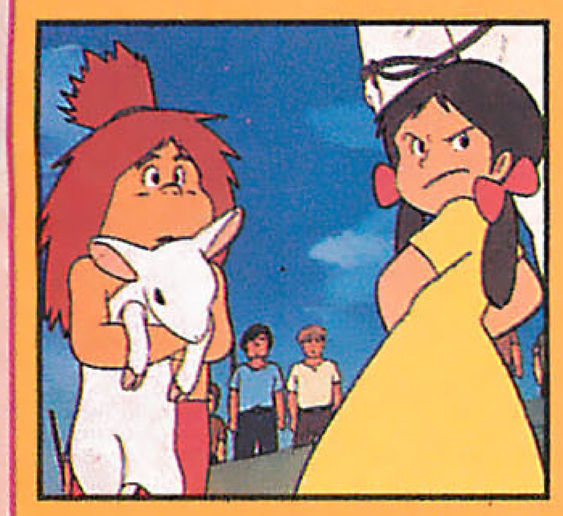
Lo penso anch'io e forse anche tra 20 anni il suo fascino rimarrà inalterato. È per questo che abbiamo studiato a fondo la struttura dei personaggi. Creare dei personaggi è facile. Creare dei personaggi credibili è difficilissimo. Penso che il merito di tutto spetti proprio alla bravura di Miyazaki, che è riuscito a produrre un capolavoro.

Parla Hayao Miyazaki

Quando mi hanno dato l'opera originale de *L'isola sopravvissuta*, non sapevo da quale parte cominciare. Non conoscendo gli accordi aveva preso la Nippon Animation con la NHK, sono stato spedito allo sbaraglio. Il progetto allora presentatomi non è quello che effettivamente ho poi prodotto. Mi ero imposto un unico obiettivo: ottenere un buon lavoro artistico improntato sulla fantascienza e siccome l'opera originale era troppo seria, l'ho trasformata in un gran fumetto d'avventura. All'inizio avevo pensato di prendere in prestito i personaggi per farli vivere in un mondo simile a quello di Shinjuku. Poi avevo immaginato una Indastria molto simile alla Russia comunista vista dagli americani e a una Highharbor come un'America dove l'ordine sociale era stato perduto. I protagonisti, Conan, Lana, il professore, etc., combattono per la libertà. Conan è colui che riceverà la benedizione da Dio.

Ebbi comunque la completa libertà di agire, perciò ero un po' preoccupato sul giudizio che avrebbero dato sulle mie modifiche. Mi hanno criticato molto per avere sfigurato l'opera originale. Quello che mi aveva affascinato del libro era il suo messaggio principale: alla caduta di qualsiasi 'grande civiltà' prendono sempre il sopravvento dei 'primitivi', non intesi in termine negativo, ma come persone dotate di una grande forza vitale, piene di salute e che vogliono ricostruire un nuovo mondo. È la loro pulsione vitale che mi ha catturato.

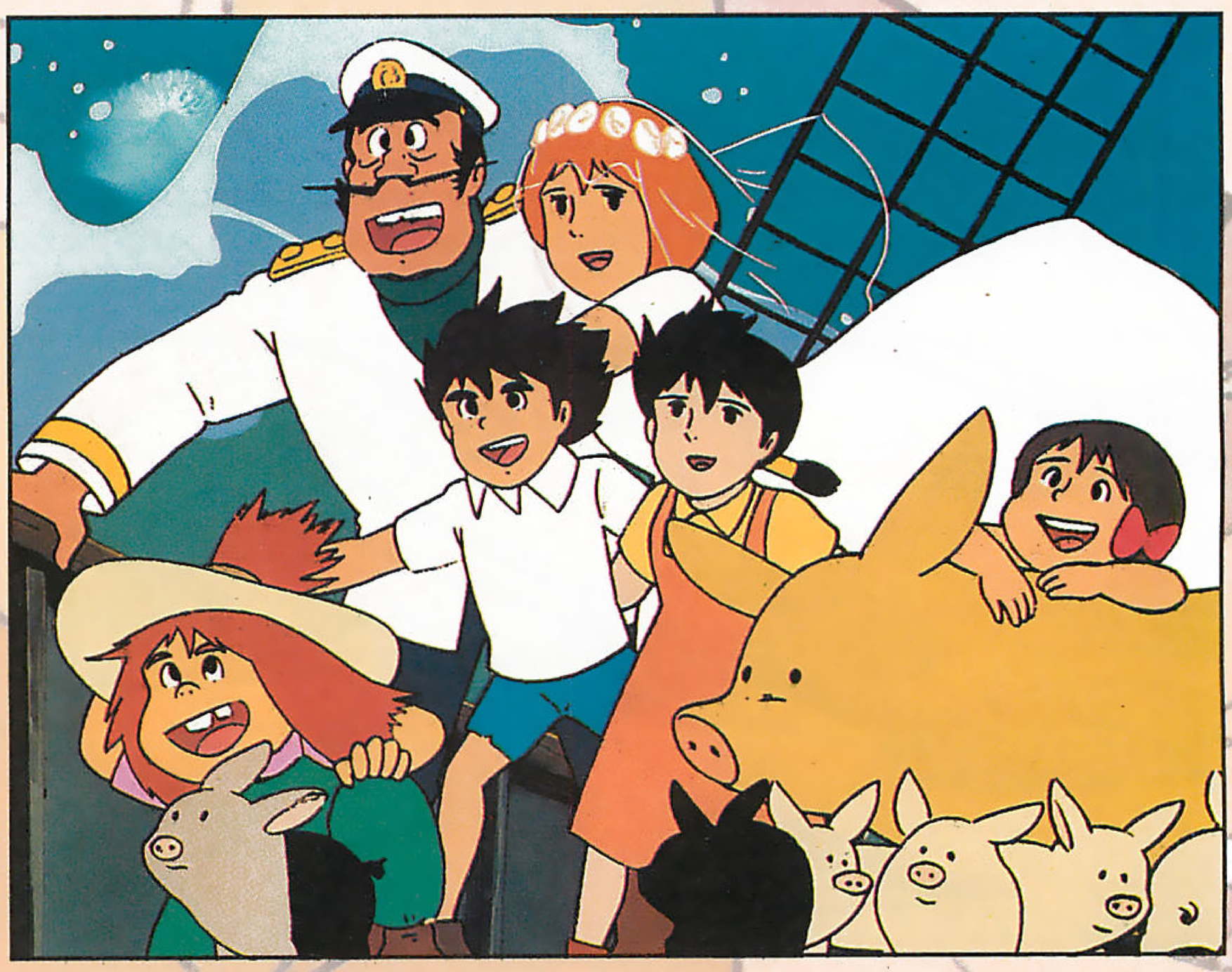
Il romanzo copre un periodo di ben 5 anni, nei quali Conan deve lottare per sopravvivere in un ambiente ostile, devastato dalla guerra. Ho pensato di



divorasse la Terra, il più grande scienziato esistente all'epoca, il professor Briack Raw, era riuscito a sapere che le forze militari avrebbero ottenuto il permesso di utilizzare la micidiale bomba. Riuscì perciò a imbarcare il tempo in un piccolo mezzo volante la figlia, con il marito, la nipote Lana e Conan. Dall'alto il gruppo vide i continenti inabissarsi. Le uniche appendici di terra non sprofondate sotto il mare non sono più che un rogo di macerie carbonizzate. Il piccolo mezzo volante viene investito da una massa infuocata e precipita in mare e da questo momento le sorti di Conan e della famiglia Raw si dividono.

Seconda puntata

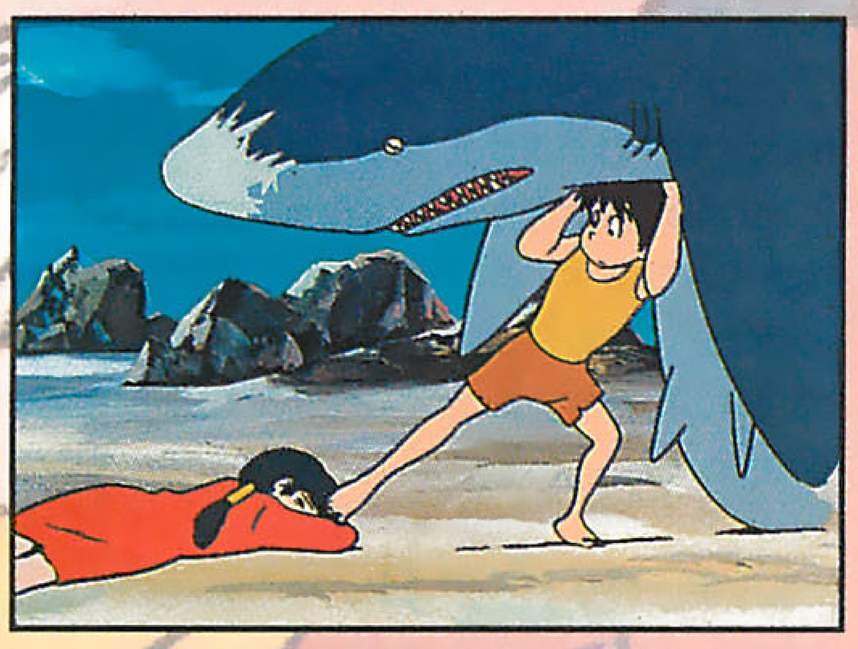
Conan riesce ad approdare su un'isola deserta, priva di erba o alberi. Deve organizzarsi per sopravvivere. In un'altra isola però altri esseri umani cominciano a ricostruire la civiltà, guidati dallo spietato, guerrafondaio Cancelliere Dice. La famiglia di Lana viene trovata e costretta a partecipare ai lavori di ricostruzione. Del professore si sono però perse le

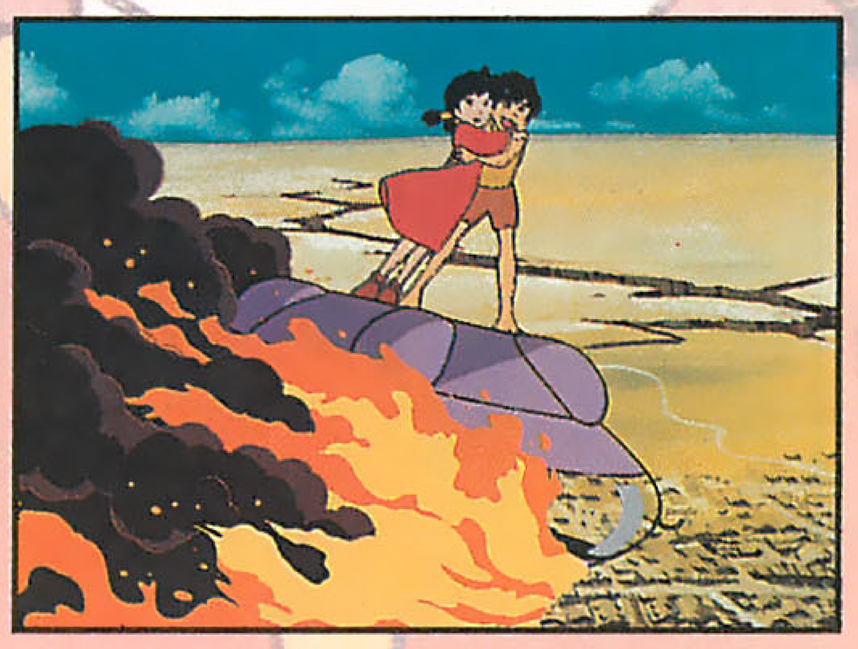


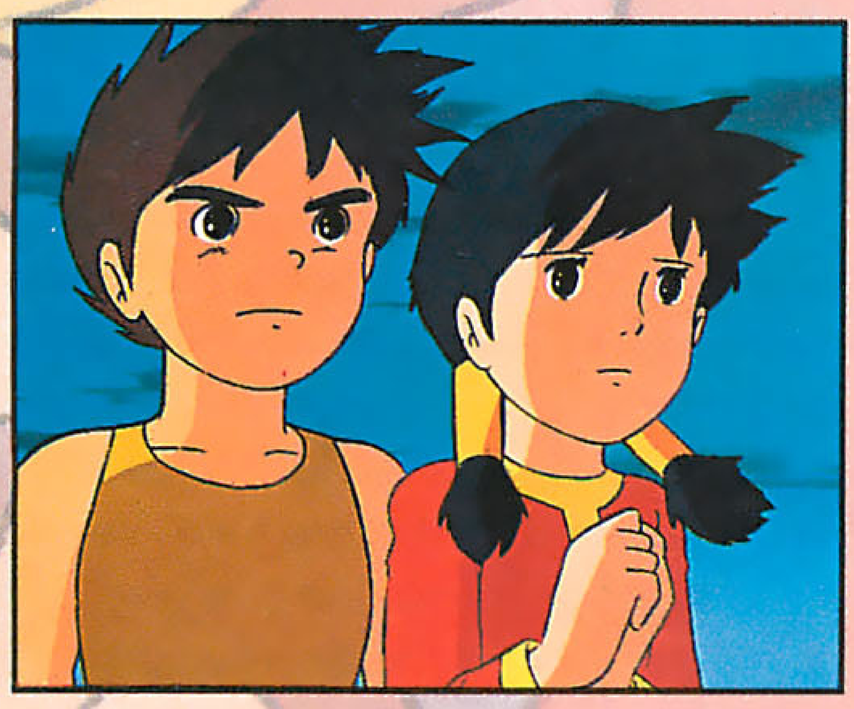
spostare la storia in avanti di 20 anni: il cielo grigio e bruciato del romanzo l'ho trasformato in quello azzurro di una terra rinata dalle ceneri, e la rabbia degli uomini in gioia di ricostruire. È così che il progetto cominciò a prendere una strada diversa rispetto al lavoro originale. In seguito mi mossi soltanto ruotando attorno alla figura dei personaggi. Preparando la sceneggiatura ho fatto in modo che alcune dei personaggi si evolvessero nella storia; per esempio, il capitano Dice è un uomo senza scrupoli, ma già dalla seconda puntata accoglie Conan e Lana sulla nave. Una volta mostrato il suo lato buono, Dice non potrà far altro che svilupparlo, rimanendo colpito anche dalle azioni coraggiose dei due ragazzi. Era per me importante che al centro della storia ci fossero dei personaggi dinamici, che per rincorrere la propria meta dessero tutto il meglio di sé. È dallo scontrarsi di questi esseri umani che può avere inizio una storia molto avventurosa! È l'aspetto fondamentale di ogni buona serie. Anche se i personaggi sono così attivi ed energici, non si deve correre il rischio di darne un'immagine troppo astratta! Gli uomini devono lottare per delle cose materiali e uccidere per delle cose materiali! Odio *Braccio di Ferro* perché troppo semplicistico, come *Tom & Jerry*. Preferisco di gran lunga Darth Vader di *Guerre stellari* che rapisce la principessa Leila. Sotto quella lugubre maschera si riusciva a capire che c'era il cuore di un uomo altrettanto lugubre.

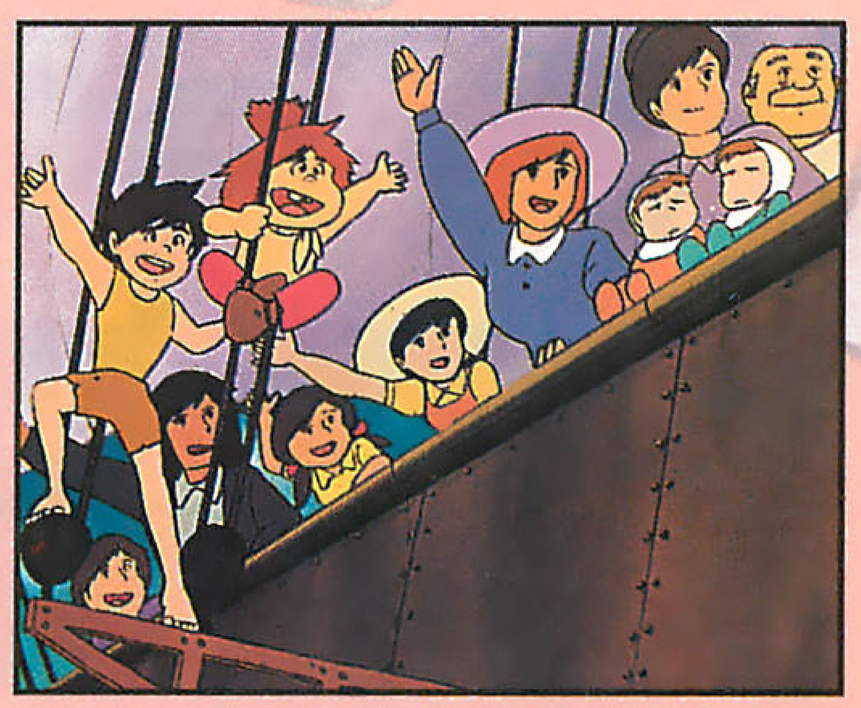
Per meglio realizzare *Conan* ho pensato alle mie esperienze di quand'ero piccolo. A 11 anni sognavo di essere un cavaliere che salva la povera principessa dalle mani del cattivo di turno. Anche Conan ha 11 anni e anche lui deve salvare la sua principessa. Inoltre quell'età ha la particolarità di costringere il bambino ad attraversare continue evoluzioni nel carattere: Conan e Lana sono diventati estremamente maturi, mentre Jimsey si è fatto sempre più infantile. Lo stesso concetto l'ho proiettato sugli adulti: sia Dice che Monsky sono molto cambiati tra la prima e l'ultima puntata.

Un'altra cosa alla quale ho tenuto tantissimo è il realismo della sceneggiatura. Ho studiato a lungo un'ambientazione che prendesse spunto da situazioni politiche ed economiche perché tutto potesse essere il più reale possibile. Però, dato che quest'opera è un cartone animato, ho avuto la possibilità lasciare ampia libertà di movimento a tutti i personaggi. L'aspetto più creativo del cartoon consiste appunto nel poter far agire i protagonisti come in un film non è consentito. Quindi, sfruttando il contrasto mondo reale e personaggi fantastici, ho voluto realizzare un'opera che stesse ai confini dell'incredibile. Forse il momento nel quale ho un









DOSSIER

tracce. Dice incarica una spia di controllare le azioni della famiglia di Lana, perché è convinto che conoscano l'ubicazione del preziosissimo scienziato. Lana e i genitori però entrano nella resistenza, allo scopo di sconfiggere il Cancelliere dalle mire guerrafondaie.

Nell'altra parte dell'isola un altro gruppo si sta formando. Esso è guidato dal corsaro Putch, dal carattere rude, dall'aspetto atroce e gran bevitore di alcol. Tutti lo temono ma la sua autorità tiene unito il gruppo.

Terza puntata

La dottoressa Monsky parte alla ricerca del professore e riesce a catturare Conan per farlo schiavo per la ricostruzione della città…
(etc. etc…)

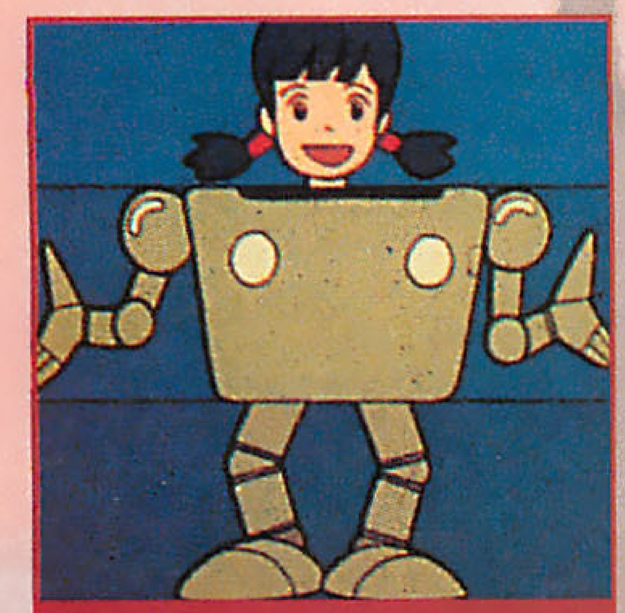
Direttive NHK

Opera non violenta diretta a un target di bambini maschi dai 10 agli 11 anni.

MERCATO VIDEO E AUDIO IN GIAPPONE

Video

La commercializzazione è



DOSSIER

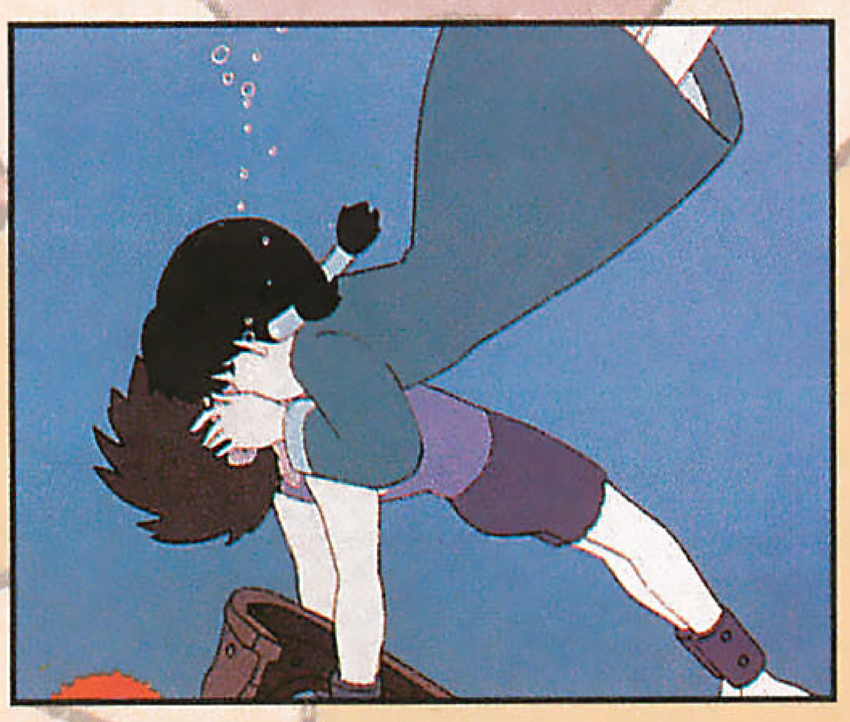
curata dalla Bandai, la quale ha messo in vendita nel 1990 la serie completa, divisa in sette videodischi o altrettante videocassette.

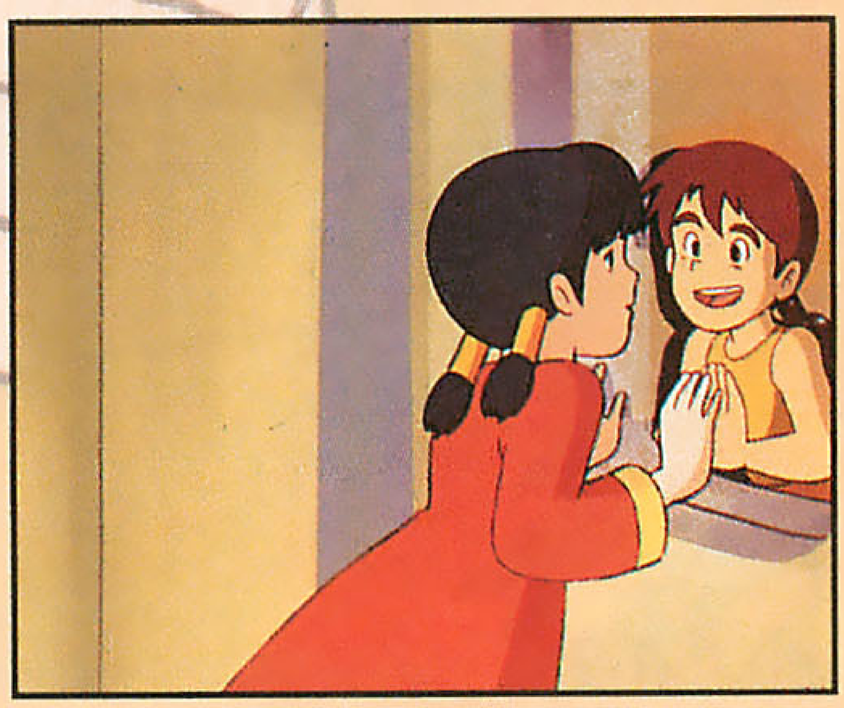
Audio

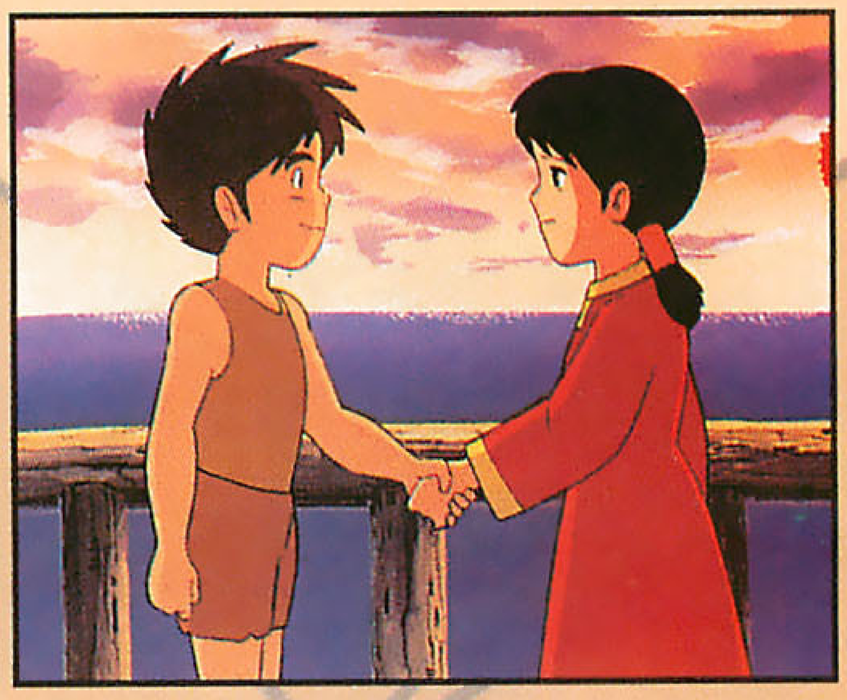
La colonna sonora della serie è messa in vendita dalla Star Child (King Records) in un cofanetto doppio (solo CD).
Nel primo disco sono incisi sia brani musicali che parti di cartone con le voci dei vari personaggi.
Nel secondo dischetto compare solo la colonna sonora.
Nei negozi di dischi usati è possibile ancora trovare molti 45 giri dell'epoca con la sigla originale (a quanto dicono i negozianti la sigla era così brutta che non ha venduto niente...).

I TITOLI ITALIANI E (TRA PARENTESI) GIAPPONESI DI CONAN

1) L'isola perduta *(L'isola sopravvissuta)*
2) La partenza *(La partenza)*
3) Il primo amico *(id.)*





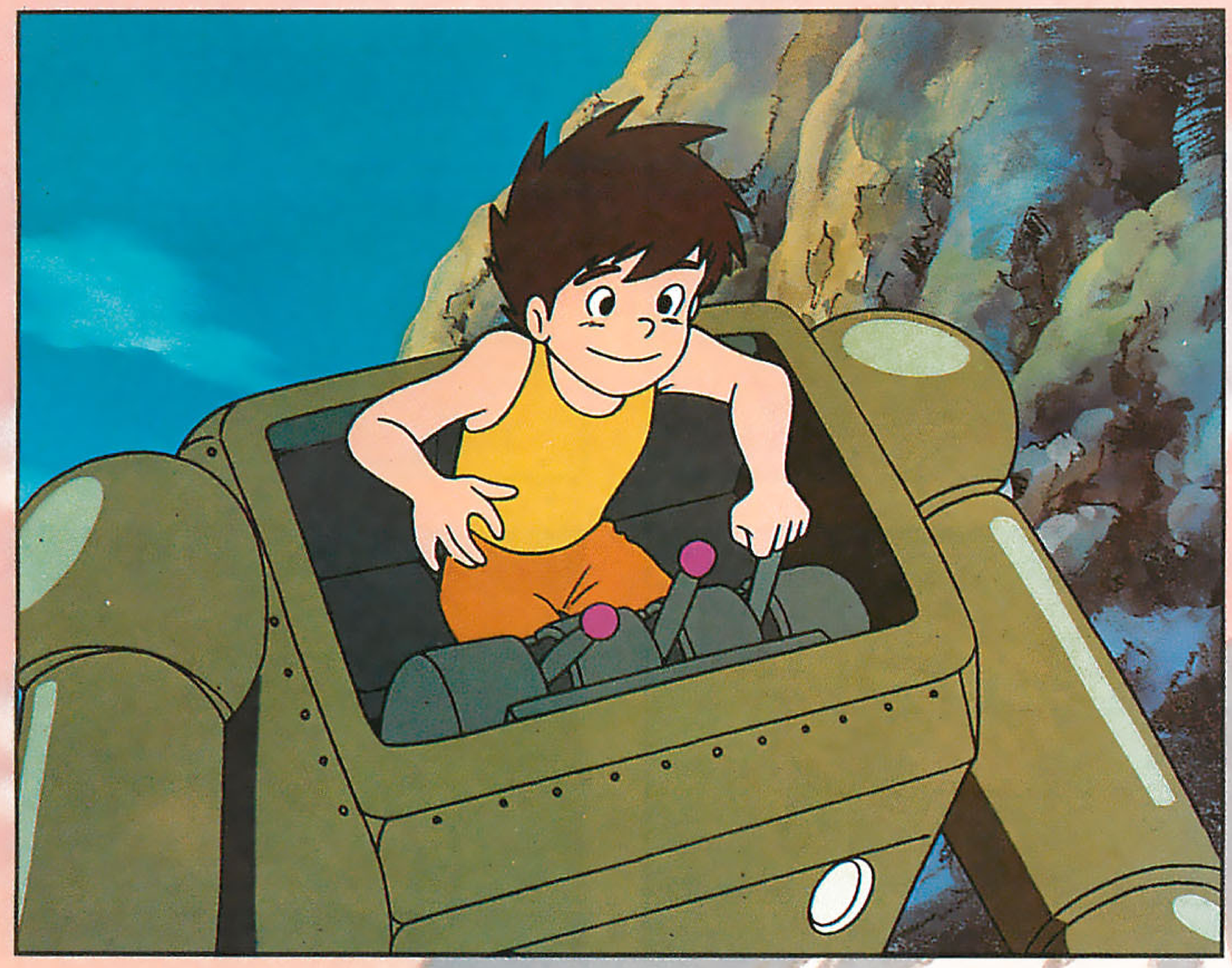


po' esagerato fu la scena sul Gigante, dove Conan corre liberamente sulle ali del super-aereo. Per rendere credibile una sequenza simile, bisogna saper costruire un abile preambolo: dato che il cannone dove erano Conan e gli altri era stato inondato dal gas velenoso, non restava altro che correre sulle ali dell'aereo. È giocando sul sottile filo che c'è tra realtà e finzione che si riesce a costruire una buona opera. Basta dare poco alla volta dei dettagli che possono motivare delle azioni impossibili. Ho fatto delle scelte molto arbitrarie e ho immesso infinite invenzioni di mia mano nella serie.
Per quanto riguarda i mezzi meccanici, ho voluto creare una escalation di strutture sempre più grandi da distruggere prima di far crollare definitivamente Indastria. Ho pensato fosse molto interessante demolire un aereo come il Gigante prima di completare la storia.
Mi chiedono spesso se *Conan* è un cartoon ambientalista. Più che pensare ai problemi della natura e dell'industrializzazione, ho cercato di immaginare gli uomini che vivono a Indastria. Mi sono chiesto: che sia giusto il loro modo di vivere? Io non ho voluto criticare la tecnologia, ma solo certi usi che se ne fanno. La ricerca per sfruttare l'energia solare era effettuata a fine di bene, purtroppo era Lepka che voleva farne un uso diverso. Lo stesso Lepka non desiderava soltanto far volare il Gigante, voleva espandere il potere di Indastria a tutto il mondo.
Io sono comunque molto soddisfatto del lavoro ottenuto, soprattutto devo lodare lo staff che è riuscito a interpretare tutti i confusionari lay-out che ho preparato.

Parla Keiji Hayakawa

Nato nel 1950 nella prefettura di Aomori. Ha partecipato a Conan *come aiuto alla regia e lay-out.*

Il ricordo che ho di *Conan* è di una sceneggiatura difficilissima. Non c'era una volta che rimanesse uguale. Quando pensavo che il lavoro potesse proseguire bene, arrivava lui (Miyazaki) e mi ordinava di cambiare tutto. Vivevo nello stress dalla mattina alla sera. Era talmente pignolo che arrivavamo sem-



pre al limite del tempo concesso per preparare la puntata. Siamo riusciti persino a compromettere l'orario di trasmissione. Secondo me ci sarebbe voluto il doppio del tempo per riuscire a curare tutti quei dettagli. Si arrivava a un punto tale da pensare a tutto fuorché al risultato finale. La cosa più atroce erano senza dubbio i rumori di sottofondo. In *Conan* ne abbiamo usati di nuovi e non facili da realizzare. Impiegavamo decine di ore a cercare un suono convincente, ed era tutto fatto a mano. Preparare la bobina dei suoni senza avere le immagini finite di riferimento era un lavoro impossibile. Mi ricordo che quando applicavamo le immagini alla colonna sonora c'era sempre qualcosa che non andava. Mi viene in mente un errore tremendo che ci ha fatto rizzare i capelli: in una sequenza di soli 6 fotogrammi c'eravamo dimenticati di inserire il rumore di un colpo di cannone della nave da guerra di Indastria. Quando me ne sono accorto, abbiamo tagliato il pezzo di pellicola con la colonna sonora e abbiamo inserito di netto il rumore del colpo.

Miyazaki ha studiato così meticolosamente i personaggi che di fronte ai cattivi di turno riuscivo ad arrabbiarmi anch'io. Odiavo Lepka, anche se alla fine mi ha fatto pena per come è morto.

Il lavoro era durissimo, ma ho quasi dimenticato tutte le difficoltà. L'atmosfera di lavoro era incantevole e ho imparato che solo lavorando alacremente e razionalizzando meglio le proprie mansioni si può ottenere un buon risultato.

Riguardo Miyazaki posso dire che eravamo in molti a odiarlo! Non ascoltava nessun suggerimento, né ammetteva intromissioni nel suo lavoro. Ora non so se sia cambiato... Comunque la sua arte ha creato un lavoro nel quale si può ridere e piangere. È riuscito a mantenere nel suo cuore un animo da bambino, per far risvegliare in tutti questo lato perso nel tempo.

Parla Seiji Okuda

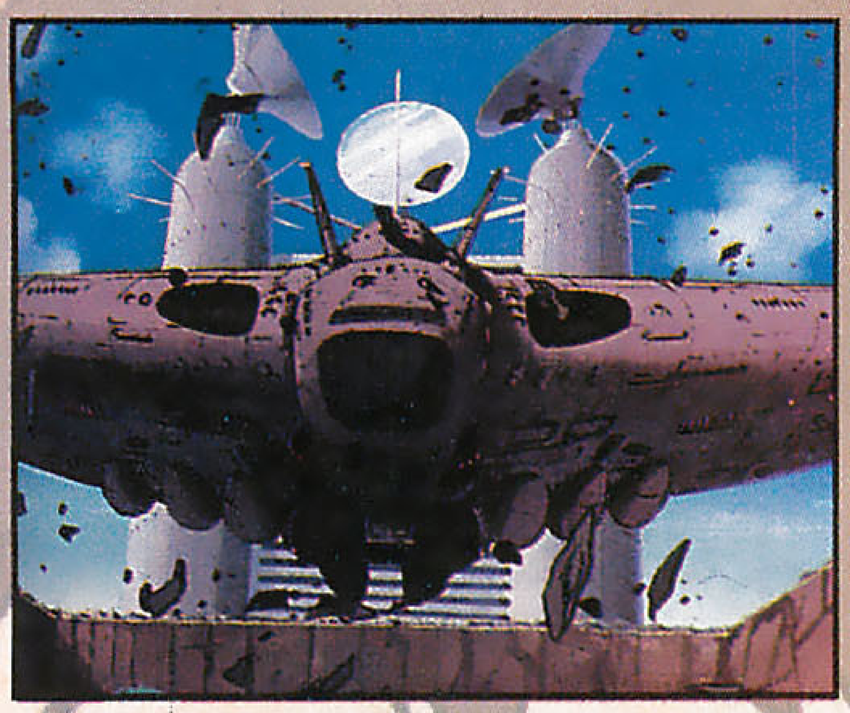
Nato a Tokyo nel 1943, ha lavorato alla Tatsunoko Production. Per Conan *ha partecipato alla 5° e alla 6° puntata come curatore dei lay-out.*

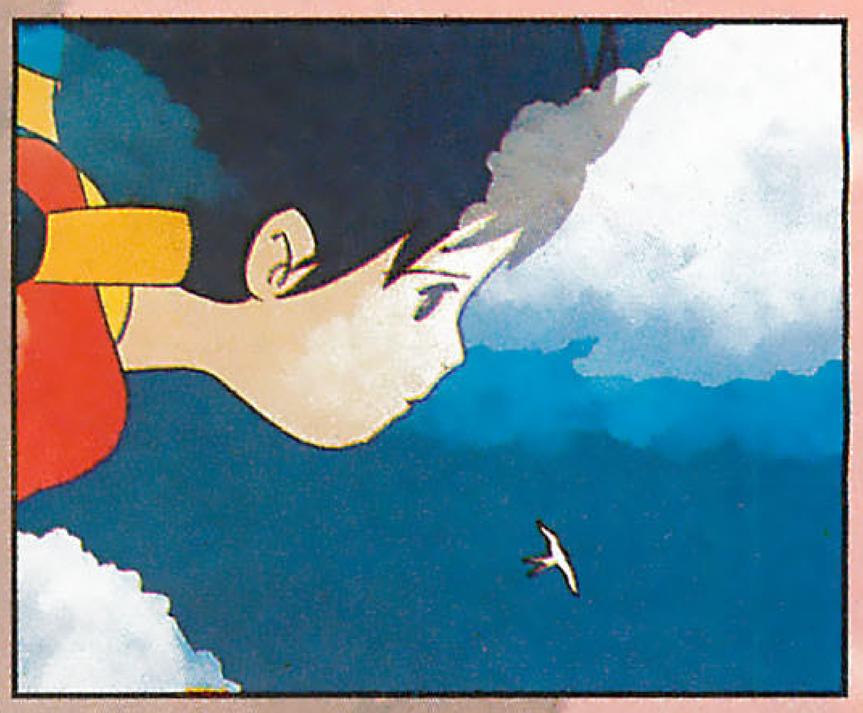
Ho lavorato sotto Takahata al tempo di *Heidi* e di *Marco dagli Appennini alle Ande*, ma era la prima volta che collaboravo con Miyazaki come regista . Dato che Miyazaki era al suo primo lavoro, ha diretto proprio alla cieca. Dovevamo immaginarci ogni scena a seconda delle immagini che ci giungevano! Poi, arrivava lui e si arrabbiava perché non avevamo interpretato bene le sue direttive.

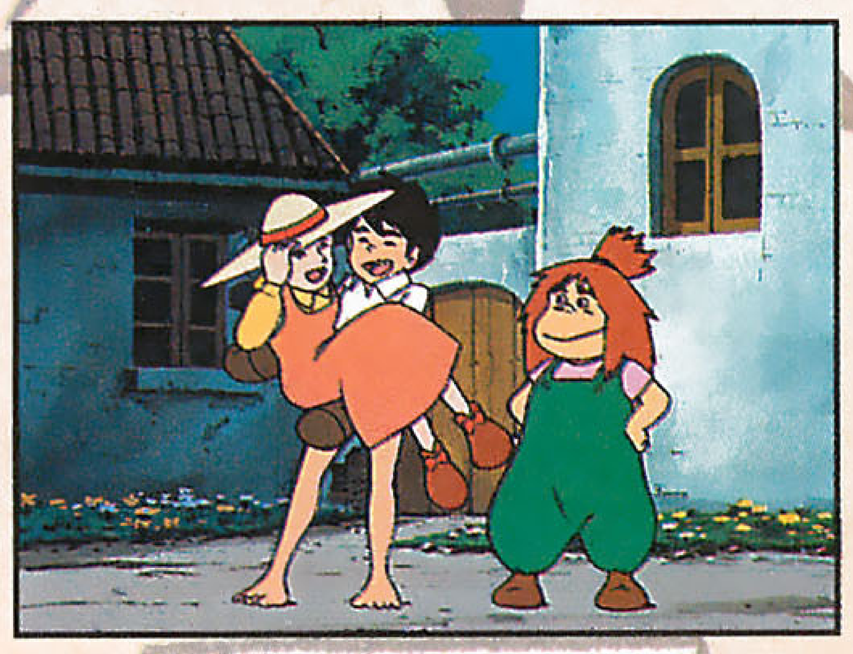
DOSSIER

4) Il barracuda *(id.)*
5) Una città chiamata Indastria *(Indastria)*
6) Il capitano si ribella *(La rivolta di Dice)*
7) L'inseguimento *(id.)*
8) La fuga *(id.)*
9) Patch, il capo misterioso *(La nave Salvage)*
10) Il dottor Rao *(Il professor Raw)*
11) La liberazione *(Evasione)*
12) Il centro chiamato Core *(Coablock)*
13) La città di Hyarbor *(Highharbor)*
14) Un giorno a Hyarbor *(Un giorno sull'isola)*
15) Uro e la sua compagna *(La landa)*
16) Il nostro villino *(Una capanna per due)*
17) Un combattimento *(id.)*
18) La cannoniera *(Gunboat – La cannoniera)*
19) L'onda gigante *(Il grande tsunami)*
20) Ritorno a Indastria *(Di nuovo a Indastria)*
21) Gli abitanti del sotterraneo *(id.)*
22) Il salvataggio *(id.)*
23) La Torre del Sole *(id.)*
24) Il gigante *(id.)*
25) La fine di Indastria *(id.)*
26) Un grande cerchio *(Il cerchio si chiude)*

DOSSIER





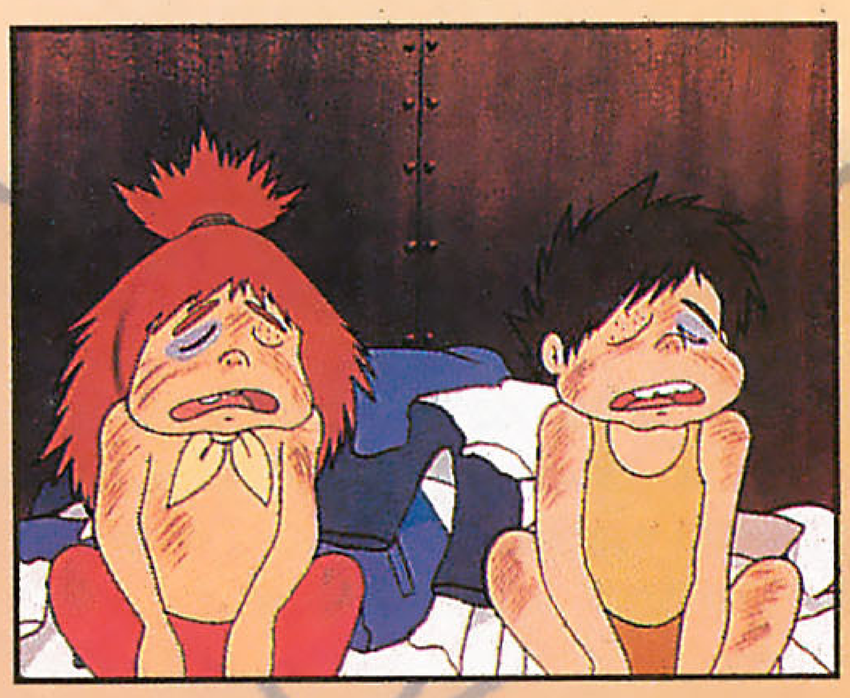


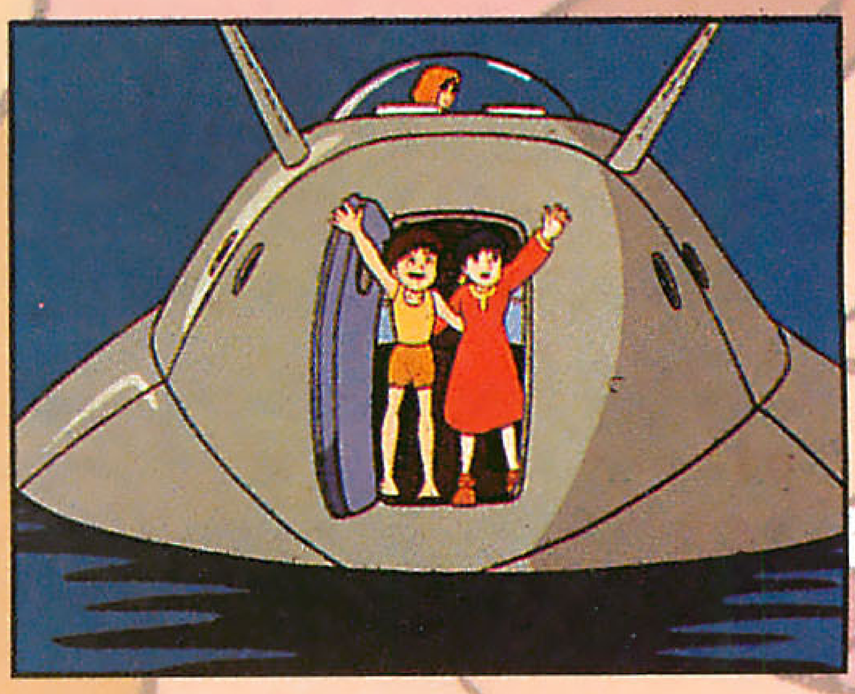
Io mi sono ritirato perché una condizione di lavoro così era troppo dura. Se rimanevo ancora lì finivo col rovinarmi la salute. Quando mi sono ritirato ho cominciato a lavorare ancora con Takahata in *Anna dai capelli rossi*. Là mi è sembrato di ritrovare il paradiso, anche se dopo mi sono pentito di aver lasciato *Conan*. Ora che Miyazaki ha più esperienza, penso che sarebbe eccezionale lavorare ancora sotto di lui. Riesce a scrivere tutti i lay-out, le scene e a dirigere qualsiasi lavoro. La prima volta che ho incontrato Miyazaki fu durante la lavorazione di *Heidi*. Ho pensato subito che fosse un tipo strano, ma incredibilmente bravo. Quindi avevo accettato di buon cuore di lavorare in *Conan*, e il fatto di aver scritto solo due puntate rimane un ricordo amaro. All'epoca non si era mai vista una produzione simile, ma mi piacerebbe molto poter collaborare ancora a una impresa del genere.

VARIE ED EVENTUALI

– Nell'estate del 1979 alla AM Nippon Radio hanno trasmesso uno sceneggiato radiofonico su Conan per accontentare i numerosi fan. Si parla di oltre 40.000 lettere raccolte sia dalla NHK che dalla Nippon Animation, che supplicavano la produzione di una seconda serie. Presso la sede della Nippon Animation si era anche discusso dell'opportunità, ma la cosa non è stata messa in atto.
– Tutti dicono che Miyazaki sia severissimo!!

Si ringraziano per la collaborazione: Alex Marcomini, Federico Colpi, Irene Cantoni, Naoki Domitsu, Max Luna, Massimiliano Cozzi, Giancarlo Galatoli (Doro TV).
Tutte le immagini © **1978 Nippon Animation Co. Ltd.**

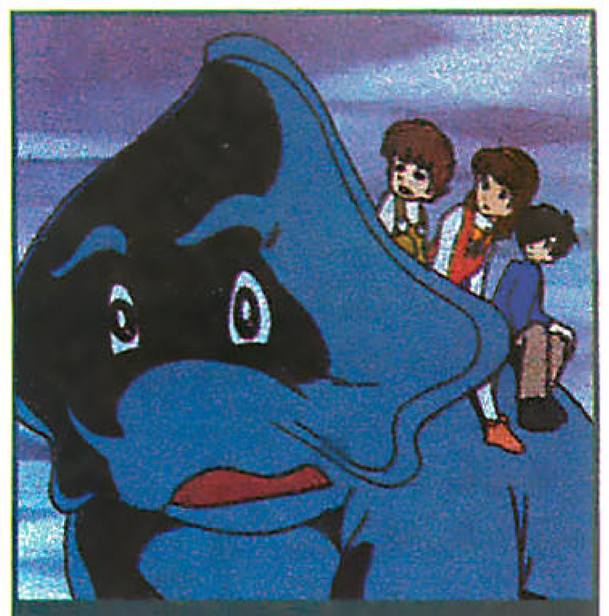




PROFILI

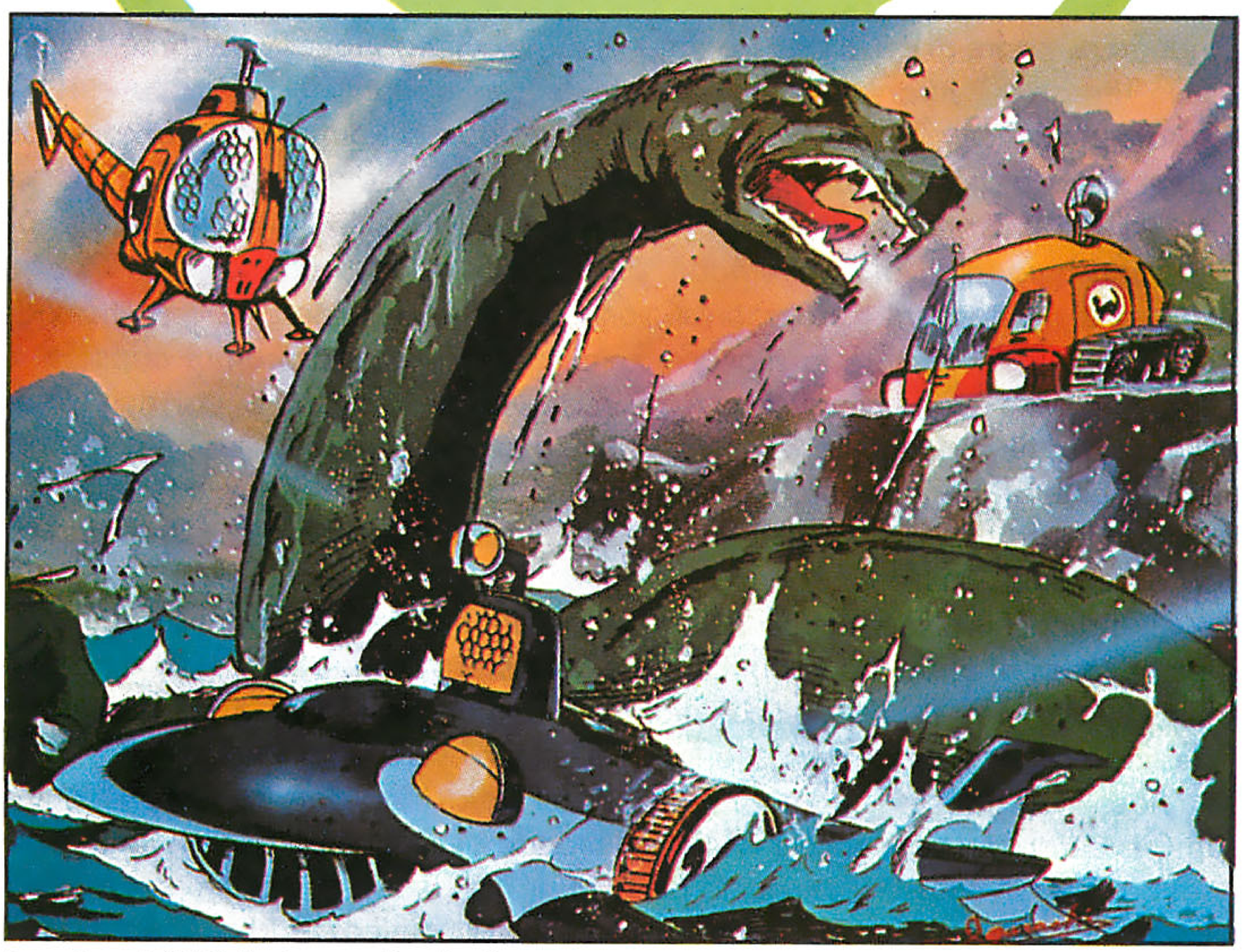
JURASSIC PARK NEL SOL LEVANTE

A CURA DI FEDERICO COLPI



Non potete non esservene accorti! Questo è l'autunno dei sauri preistorici, bronto, dino o tiranno che siano. Nelle colonne laterali vi intratteniamo con le più recenti novità in tema giurassico che provengono dal Sol Levante; di seguito invece proveremo a ripercorrere il glorioso passato nipponico in tema di dino-mania.

Pur senza voler rinnegare un evidente 'effetto *Jurassic Park*', sembra proprio che i giapponesi per natura non riescano a fare a meno dei dinosauri e anche il mondo dei manga e degli anime ha dato spesso voce a questo loro amore per i lucertoloni. I dinosauri sono apparsi prestissimo nei manga e lo stesso Astroboy (*Tetsuwan Atomu*, di Osamu Tezuka) si è trovato a combattere con uno di loro. Anche i nemici di Ultraman, per quanto siano mostri spaziali, aldilà di ogni dubbio sono riconoscibili come dinosauri, e lo è pure (anche se ha un'elica in testa!) Yadamon, un mostriciattolo protagonista di una serie di anime ideata da Soji Ushio e portato anche in manga dall'esordiente Go Nagai (*Chibikko kaiju Yadamon*, Il piccolo mostro Yadamon, 1967, P. Prod.). Derivato da un dinosauro è anche Guzura, l'eroe comico di una lunga serie prodotta dalla Tatsunoko nel 1967 e rinnovata con successo nel 1987 per festeggiarne il ventennale. Per alcuni anni sembra proprio che i dinosauri animati siano solo destinati ai ruoli comici, così come in *Dokachin*, un'altra serie della Tatsunoko (1968) con protagonista una famiglia preistorica che, assieme ai dinosauri, si ritrova scagliata nel presente per colpa di uno scienziato alla dottor Slump. Nel 1971 arriva finalmente il primo e più famoso anime ambientato nell'età dei dinosauri:



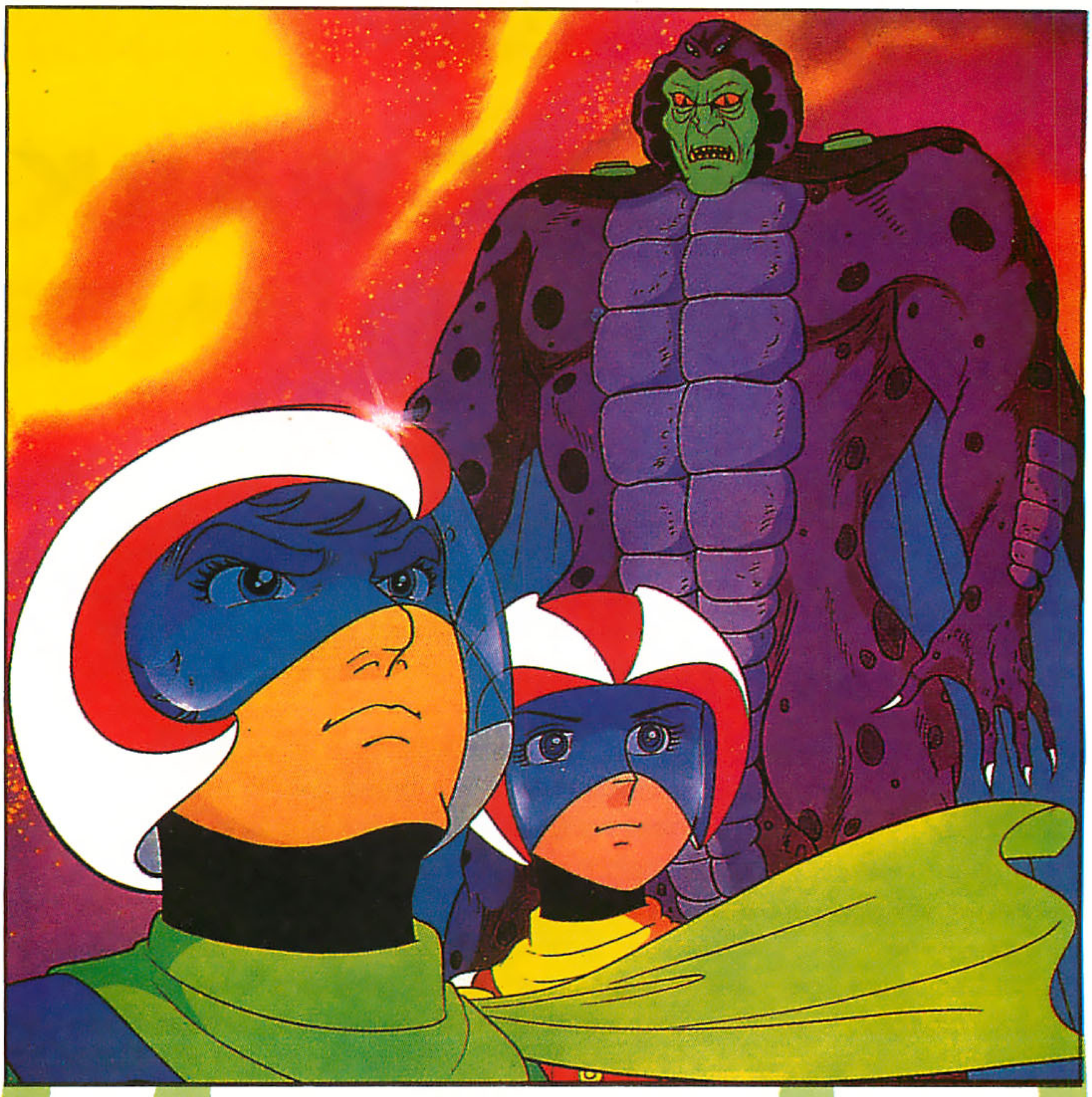
Born Free © 1976 Tsuburaya Production

Al contrario del nostro paese, dove quella dei dinosauri dà tanto l'impressione di essere una moda importata dagli Stati Uniti sull'onda del successo di Jurassic Park, in Giappone i rettili preistorici sono da tempo immancabili compagni delle fantasie di grandi e piccini. L'esempio più popolare è senza dubbio Godzilla, che da più di trent'anni continua a essere protagonista di nuovi lungometraggi sfornati ormai a ritmo annuale: dopo la lotta con King Gidorah (1991) e un nuovo scontro con Mothra (1992), quest'anno la dinosaura più famosa del mondo (sì, sì, Godzilla è una lei, e per di più mamma) combatterà con Mecha Godzilla, un robottone fatto quasi a sua immagine e somiglianza. Grazie alla fama immortale di Godzilla, nell'arcipelago del Sol Levante non sono mai mancati numerosissimi giocattoli e prodotti di vario genere che si rifanno ai dinosauri: tra i più carini e facilmente reperibili vi sono grembiuli da cucina con effigiati piccoli Godzilla, tazze da caf-

DOSSIER

fè con dinosauri in rilievo il cui collo fa da manico alla tazzina stessa, le famosissime 'Ciabatte-Godzilla' (caldi ciabattoni di pelo verde con quattro unghione sporgenti), ecc.
Quest'anno il Giappone sta vivendo una intensissima 'dino-mania', le cui radici vanno però cercate molto più indietro del film di Spielberg, approdato nell'arcipelago verso la metà dello scorso luglio. Prima di Jurassic Park-The Movie *ha infatti avuto un buon successo il romanzo originale di Michael Crichton e già lo scorso anno un network televisivo ha sfruttato l'idea di far rivivere i dinosauri dal DNA ritrovato in un insetto proponendola in un programma serale. Nella trasmissione, molto meno poeticamente che in* Jurassic Park, *la rinascita dei giganteschi rettili veniva discussa soprattutto dal punto di vista della creazione di immense scorte alimentari... mangeremo un giorno carne di dinosauro? Passeremo le ore a discutere se il brontosauro è più gustoso dello pterodattilo? Jurassic Park diventerà Jurassic Meat Shop? Ai posteri l'ardua sentenza! Al momento possiamo dirvi che il dinosauro giapponese dell'anno è molto dolce (non in senso culinario): è difatti un cucciolotto di tirannosauro il protagonista del film che sta tenendo banco in Giappone. Rex, que-*

Getta Robot © 1974 Dynamic Prod./Toei Doga



Ryu il ragazzo delle caverne (o 'il ragazzo preistorico', come recita il titolo originale). Ispirato molto liberamente a un fumetto fantascientifico di Shotaro Ishinomori (Cyborg 009, Guyslugger...), l'anime ha per protagonista il giovane Ryu, un ragazzo discriminato da tutti per il colore bianco della pelle. A causa della sua diversità il giovane avrebbe dovuto essere sacrificato alla nascita ma, sfuggito alla morte, ora vaga per la foresta primordiale alla ricerca della madre. Nel cartone i dinosauri abbondano e il ruolo principale tocca al grosso Tyrano, un tirannosauro cieco da un occhio che insegue senza posa Ryu. Curiosità: nel manga la madre di Ryu è un'osservatrice d'una cultura super-evoluta che è giunta sulla Terra per studiare il comportamento dei suoi abitanti. Quanto alla serie TV, è stata prodotta dalla Toei doga nel 1971 con Kazuo Komatsubara al character design e il bravissimo Mataharu Urata ai fondali. Lo stesso duo Toei doga/Ishinomori ha prodotto nel 1979 uno special televisivo intitolato *L'età dei dinosauri giganti* (*Dai kyoryu jidai*), giunto anche da noi col nome di *Quando vivevano i dinosauri*. I protagonisti sono il piccolo Jun (personaggio fisso dei manga di Ishinomori) e la giovane Remi, dotati della particolare capacità di capire la voce degli animali. Rapiti da un UFO, i due vengono portati nell'età dei dinosauri e ne seguono l'evoluzione sino alla loro scomparsa. Quando ritornano al presente un tirannosauro riesce però a seguirli nel loro viaggio temporale e semina il terrore. Alla fine gli uomini riescono ad abbatterlo e l'UFO ritorna per spronarli a usare le loro capacità al meglio, in modo da non finire per estinguersi come i dinosauri. Lo sviluppo e l'estinzione dei giganti preistorici sono anche i temi di *Kyoryu okoku no kobo* (Gloria e rovina del grande regno dei dinosauri, Eizo kiroku, 1978), sei episodi realizzati con un design piuttosto grottesco e destinati ad accompagnare una trasmissione televisiva dal vivo.
I dinosauri tornano ancora nel 1973 in *Babil Junior* (ricordate Ropuros?) e quindi in *Getta Robot* (Toei doga, 1974). Nel mondo dei giganti d'acciaio i dinosauri sono diventati spesso uno spunto per il design di mostri spaziali e simili, ma in *Getta* l'Impero dei Dinosauri diventa addirittura il nemico di turno. Creato da Go

Getta Robot © 1974 Dynamic Prod./Toei Doga

DOSSIER

Nagai & Ken Ishikawa e subito portato in animazione dalla Toei doga (*Getta robo*, 53 episodi) il robot componibile rientra nello stilema più tipico delle creazioni di Nagai. Ispirato molto più dai mille misteri che nasconde il nostro pianeta piuttosto che da quelli dello spazio, Nagai ha sempre cercato i nemici dei suoi eroi nelle viscere della Terra: prima i Micenei, in *Jeeg* l'antica dinastia del regno Yamatai, storpiato da Nagai in Jamatai, e in *Getta Robot G* gli oni, orchi delle leggende giapponesi che tutti conoscete per Shuten Doji (potreste dire che gli abitanti di Vega sono degli extraterrestri... ma dopo aver letto il fumetto non ne sarete più tanto certi!). In *Getta Robot* si narra che i dinosauri non si sono

Doraemon va al paese preistorico © Fujiko F./Shogakkan - Shin'ei doga

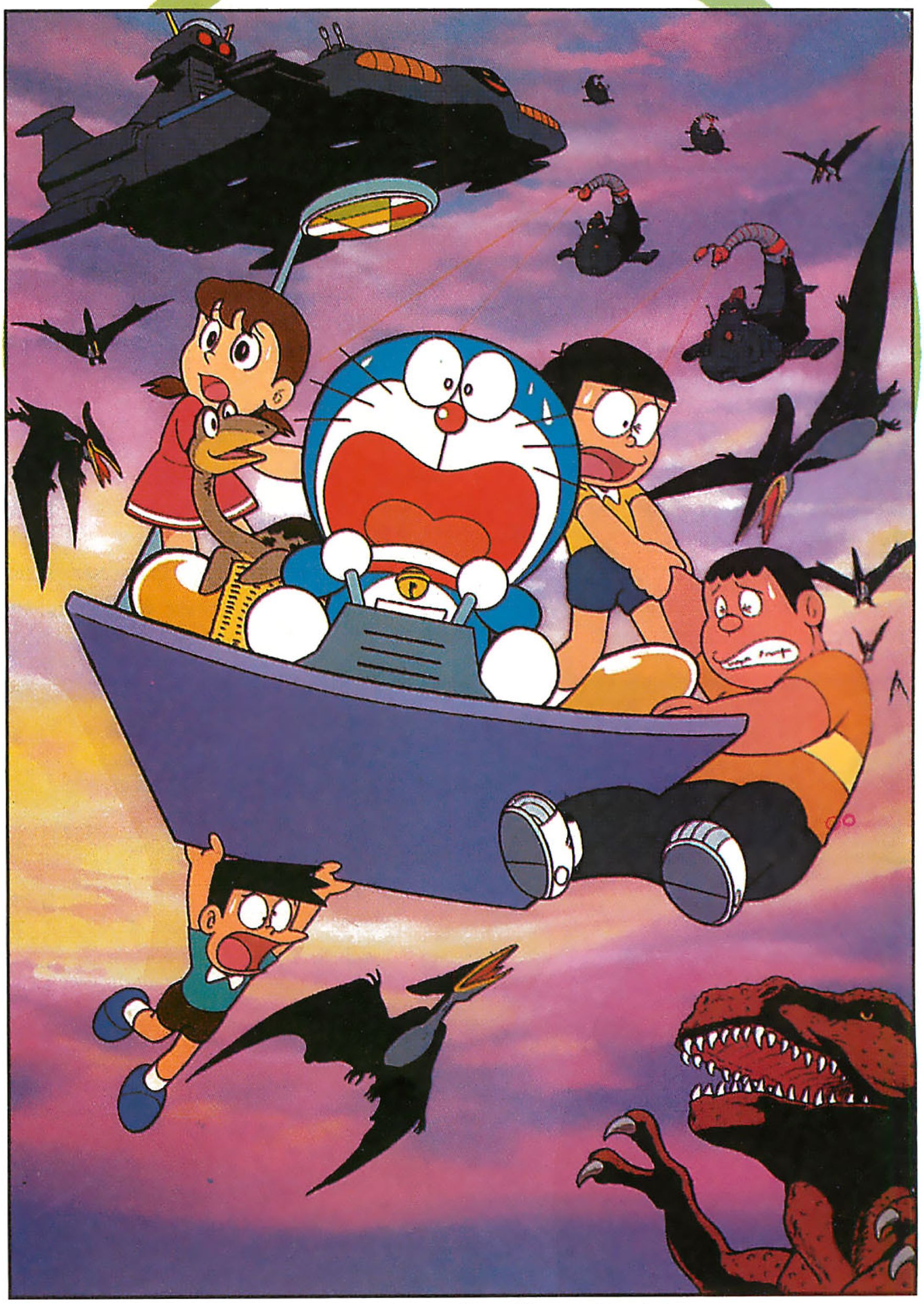
sto è il nome del cucciolo e anche il titolo del film, sta spopolando in tutti i sensi: dovunque si vada per Tokyo ci si imbatte in un suo fumetto, un suo disco, un suo romanzo, una campagna pubblicitaria..., e tutto in barba ai critici nipponici che l'hanno considerato «il peggior film della storia del cinema». Ehm ehm, effettivamente non è un granché di pellicola, incentrata com'è sul mieloso rapporto tra una bimba e il piccolo Rex; ma ci sembra anche che i critici si siano accaniti sin troppo contro il regista, quello Haruki Kadokawa che è anche il proprietario dell'omonima casa editrice ("Newtype", ecc.). Personalmente, anche se questo non l'ha detto nessuno, me la sentirei molto più di dire al nostro Carlo Rambaldi (quello che ha ideato, oltre a Rex, ET e tanti altri mostri televisivi) che, con tutti i miliardi che s'è messo in tasca, poteva anche rendere la sua nuova creatura un po' più espressiva.

Comunque sia, Kadokawa non scherza con i rettili e lo dimostra il fatto che il film animato più atteso dell'anno ha anch'esso per protagonista un dinosauro: Coo da un mare lontano *(*Toi umi kara kita Ku*), realizzato dalla Toei doga e prodotto dalla Kadokawa shoten, vedrà la luce a dicembre dopo oltre un anno di intensa lavorazio-

DOSSIER

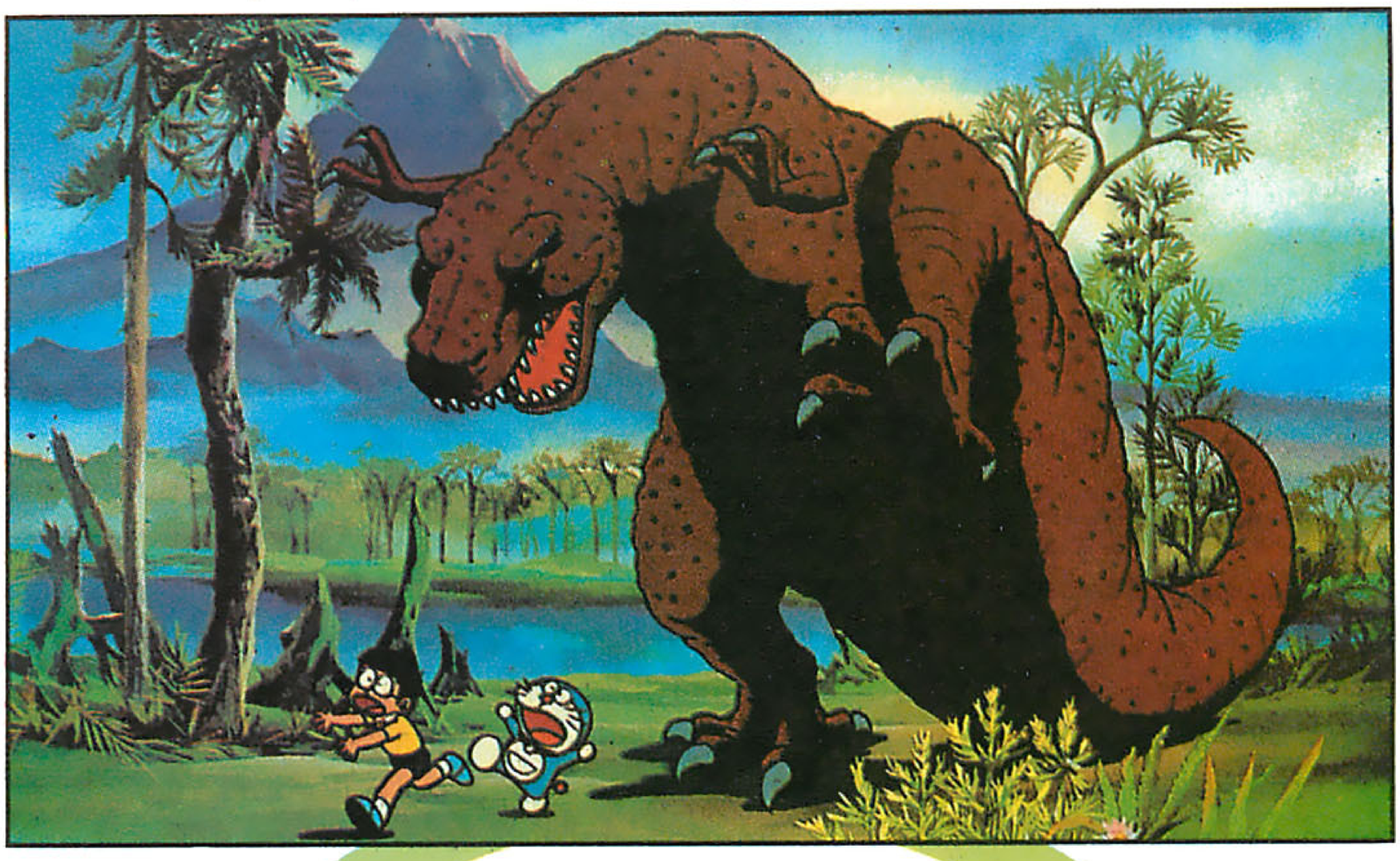
estinti, ma semplicemente caduti in letargo nelle viscere della Terra. Sotto la guida del generale Gool questi animali preistorici, che si sono evoluti in forme antropomorfe, escono allo scoperto, ma trovano ad affrontarli i tre della pattuglia Getta. Nel fumetto, Gool e il suo impero finiscono sterminati per mano degli oni e del coraggioso Musashi, che si sacrifica per la vittoria; ma nel recente *Getta Robot Go* (il manga sarà presto lanciato in Asia, negli USA e in Europa) Gool e i suoi uomini ritornano all'attacco. Il loro obiettivo è ancora quello di conquistare la Terra, così si fingono umani per poter entrare nell'armata del dottor Randon, uno scienziato pazzo che possiede il potenziale per distruggere l'umanità; poi, quando Randon rischia di essere battuto da un esercito multinazionale terrestre, rivelano la loro vera identità e vanno direttamente all'attacco, senonché, come già anni prima, ritrovano ad attenderli il vecchio Getta con Ryo e Hayato.
Se Ishikawa è un vero e proprio maniaco di dinosauri, anche Nagai non è da meno ed eserciti dei giganteschi rettili fanno da nemici anche a in *God Mazinga* (TMS, 1984). La storia narra del giovane Yamato che, richiamato dalla principessa Aila del regno di Moo, si fonde col Dio Protettore di Pietra God Mazinga per combattere le armate dell'impero di Dragonia. Ancora oggi Nagai sta rivedendo l'idea dei dinosauri antropomorfi di *Getta Robot* per un nuovo

ne. Mentre Rex è ambientato nel Giappone contemporaneo, Coo racconta delle avventure di un giovane biologo e del figlio, nipponici di nazionalità ma residenti nel magnifico arcipelago delle Figi. La vicenda inizia quando il piccolo dinosauro viene trovato assopito su una barriera corallina dopo una notte di tempesta e il dodicenne Yosuke Obata lo accoglie nella sua casa. Coo, per istinto, è indotto a credere che Yosuke sia la sua mamma e per il ragazzino, che invece ha perso la madre qualche anno prima, inizia la difficile ma entusiasmante fase di svezzamento del 'figlio' Coo. Tratto da un romanzo di Tamio Kageyama che negli scorsi anni ha riscosso in patria un successo formidabile, Coo è già diventato anche un fumetto, serializzato dal bravo Mahiro Maeda sul periodico "Genki".
In anticipo su Kadokawa (e su Spielberg) è stato comunque uno spot pubblicitario, e precisamente quello dei Cup Noodles (spaghetti cinesi precotti) Nisshin: prodotto in cinque versioni diverse, rappresenta dei cavernicoli alla caccia di un dinosauro (nella versione più recente, un gigantesco polipo) che però finiscono per essere a loro volta inseguiti dalla preda affamata. L'unico commento di questa efficace campagna



Doraemon va al paese preistorico © Fujiko F./Shogakkan - Shin'ei doga

Doraemon va al paese preistorico © Fujiko F./Shogakkan - Shin'ei doga



DOSSIER

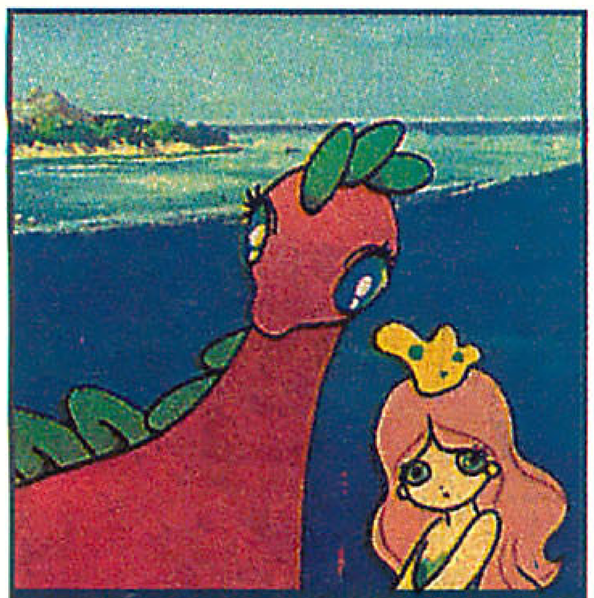
supereroe metà uomo metà dinosauro che dovrebbe debuttare da settembre su una rivista per bambini. Dopo *Getta* i dinosauri sono tornati al ruolo di semplici figuranti in cartoni animati comici: *Giatrus* (TMS, 1974), opera del compianto fumettista Sonoyama, racconta con un'atmosfera da Simpsons la vita di una famigliola di trogloditi: qui, come nella trasmissione televisiva citata a lato, i dinosauri appaiono soprattutto come fonte di cibo e capita spesso di vedere il protagonista Gon e i suoi compagni assaporare bistecconi di mammut. *Kum Kum* (ITC Japan, 1975) è la storia, vista anche in Italia parecchi anni fa, di un ragazzino della preistoria e dei suoi piccoli amici che ne combinano di tutti i colori nel loro mondo ancora verde e incontaminato. La serie è stata ideata e disegnata da Yoshikazu Yasuhiko (*Gundam*, *Venus Wars*, *Arion*) che, pur rinunciando agli amati ambienti fantascientifici, continua a lanciare il suo messaggio di nostalgia per un mondo dove il cuore degli uomini, l'ambiente e le relazioni sociali sono ancora pure. *Gli amici dell'Isola Pura* (Zuiyo, 1983), conosciuto da noi come *Rosaura*, narra la vicenda di un bimbo che, durante una spedizione nell'Antartico, perde i genitori

Coo © 1993 Kageyamat./Kadokawa Shoten

pubblicitaria è la domanda «Hungry?» e da un paio d'anni questo «Hungry?» è entrato nell'uso fra tutti i ragazzi giapponesi dalle elementari sino all'università!

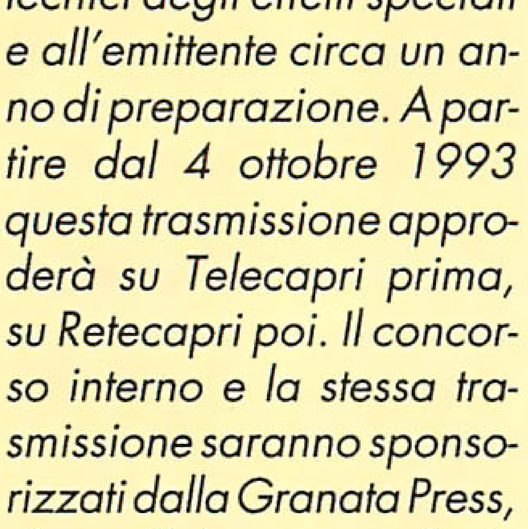
Ultimo prodotto della dinomania nipponica sono le mostre di dinosauri che si susseguono ininterrottamente dallo scorso anno. Tutte mostrano i lucertoloni in dimensioni naturali, che si muovono e strepitano (a proposito, la mucca muggisce, una pecora bela, ma un dinosauro che fa?). Quest'anno la migliore è stata "Za Kyoryu/ Dino Park", una grande manifestazione con modelli giganteschi, ricostruzioni in computer graphic e stereogrammi (i disegni tridimensionali che stanno facendo impazzire i giapponesi). Durata oltre un mese e tenuta nei pressi del parco di divertimenti Korakuen, è stata organizzata con l'aiuto del network NTV, dell'editore Shogakukan e, guarda un po', della ditta di alimentari Nisshin, quella dei Cup Noodles!!

In contemporanea con il rinato interesse per la preistoria (grazie a film come Jurassic Park *e il programma di P. Angela* Il pianeta dei dinosauri *le emittenti Telecapri e Retecapri hanno deciso di produrre* Parco Preistoria, *una trasmissione per ragazzi che*

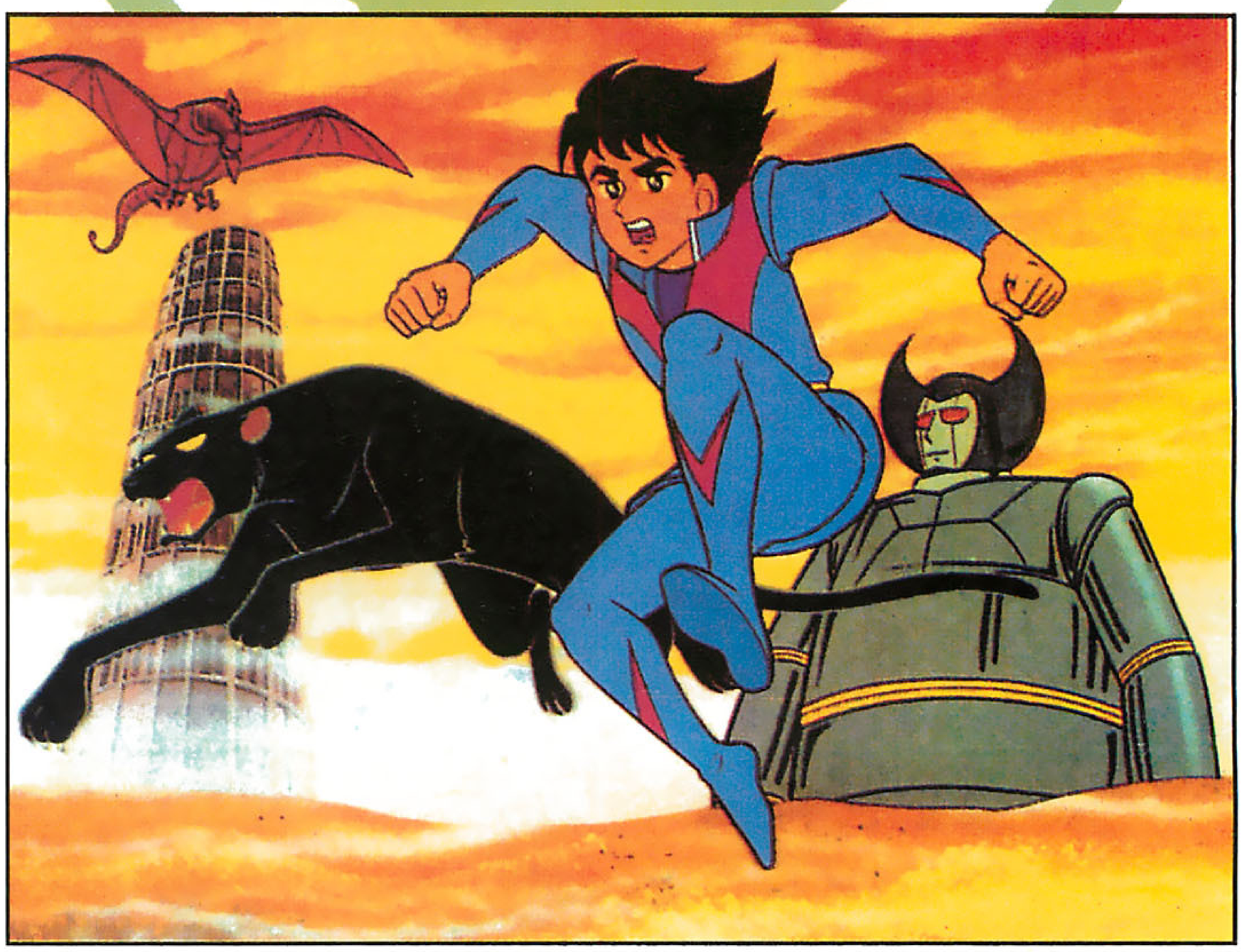


DOSSIER

riproponesse i cartoni animati e i telefilm nipponici dedicati all'argomento, oltre a una minuziosa ricostruzione dell'era preistorica e dei dinosauri a opera dei tecnici della Don Zauker Film SPFX di Ciro Sapone. Ciro Sapone è anche l'ideatore e il regista della trasmissione; grazie alla sua Don Zauker Film, unico laboratorio di effetti speciali del Meridione, è stato possibile costruire circa 300 modelli di dinosauri animati con tecnica stop-motion e radiocomandi elettronici, oltre a una completa ricostruzione di tutti gli ambienti delle ere che compongono la Preistoria. Un immane lavoro che ha richiesto ai tecnici degli effetti speciali e all'emittente circa un anno di preparazione. A partire dal 4 ottobre 1993 questa trasmissione approderà su Telecapri prima, su Retecapri poi. Il concorso interno e la stessa trasmissione saranno sponsorizzati dalla Granata Press, che collabora ormai da tempo con Ciro Sapone, Telecapri/Retecapri e Don Zauker Film SPFX.
Oltre ai citati cartoon

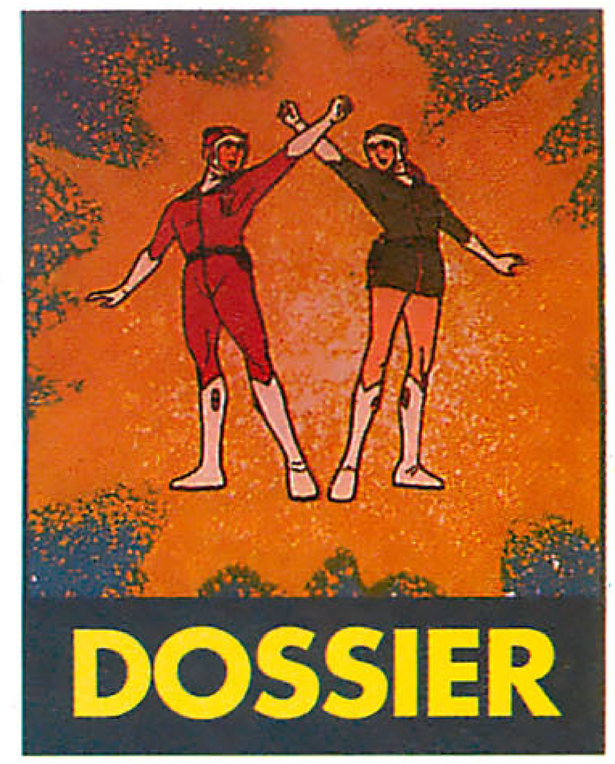


e finisce su un'isola bellissima assieme a un grande uovo rosa. L'uovo genera il dinosauro Serendipity (Rosaura da noi) che, diventato amico del piccolo, viene accolto nell'isola dalla bella regina Laura, una sirena. La tranquillità finisce però quando il perfido capitano Smadge della nave Cogmayer arriva sull'isola per rubarne il tesoro, la 'Lacrima della Sirena'.
Oltre ai cartoni animati in Italia abbiamo visto anche molte serie dal vivo o live+animazione: tra gli altri ricordiamo *Born Free*, *I-Zemborg* e *Koseidon*. *Born Free* (Tsuburaya, 1976) narra di come nel 1996 il passaggio della cometa Arvy vicino alla Terra generi dei movimenti tellurici che riportano alla luce i dinosauri, sino ad allora assopiti in un lungo letargo. Tuttavia la Terra del 1996 non è più quella d'un tempo e la differenza di clima, così come la mancanza di cibo, rischiano di portare nuovamente all'estinzione i grandi rettili. Per proteggerli viene formata la pattuglia Born Free, che si occupa di trasportare i dinosauri nel più adatto ecosistema dell'isola di Sarlon e di proteggerli dalle grinfie del bracconiere King Buttler. I-Zemborg (il nome originale Aizenborg unisce Ai di amore e Zen di bontà, che sono anche i nomi dei due protagonisti) vede i dinosauri ritornare al ruolo di cattivi: per distruggere il loro impero, guidato dal viscido Urur, il dottor Tachibana cerca di creare una potente arma, ma muore durante un esperimento. I suoi figli Ai e Zen, rimasti anch'essi feriti, vengono salvati dal dottor Torii che li trasforma in cyborg in grado di fondersi assieme all'eroe I-Zemborg. Sia *Born Free* che *I-Zemborg* rappresentano degli esperimenti piuttosto singolari nel mondo degli anime: la fusione tra parti animate e parti dal vivo era già stata sperimentata per la televisione da Osamu Tezuka con *Vampire*, ma il risultato era stato tanto modesto da convincere tutti i produttori a non ritentare più una simile, costosissima carta. Queste due serie della Tsuburaya - l'ideatrice di *Ultraman* - sono invece riuscite a ottenere un successo abbastanza buono, ma non tanto da consentire la ripetizione dell'esperimento. Tra l'altro, mentre in I-Zemborg (1977) le parti animate sono state affidate all'Oka Studio, le animazioni di *Born Free* rappresentano uno dei primi lavori della Sunrise, al tempo chiamata ancora Studio Sunrise.
Si potrebbe continuare ancora per molte pagine a ricordare tutte le infinite occasioni che si hanno in Giappone per imbattersi in qualcosa che richiama i dinosauri. Noi per il momento chiudiamo il discorso a questo punto, ma non senza porci una domanda: cosa ha generato questo amore dei giapponesi per i giganti della preistoria? Una spiegazione potrebbe essere che, a differenza dei miti americani, gli eroi più amati dai giapponesi sono sempre dei perdenti, o comunque dei personaggi che per vincere hanno dovuto sacrificarsi sino allo

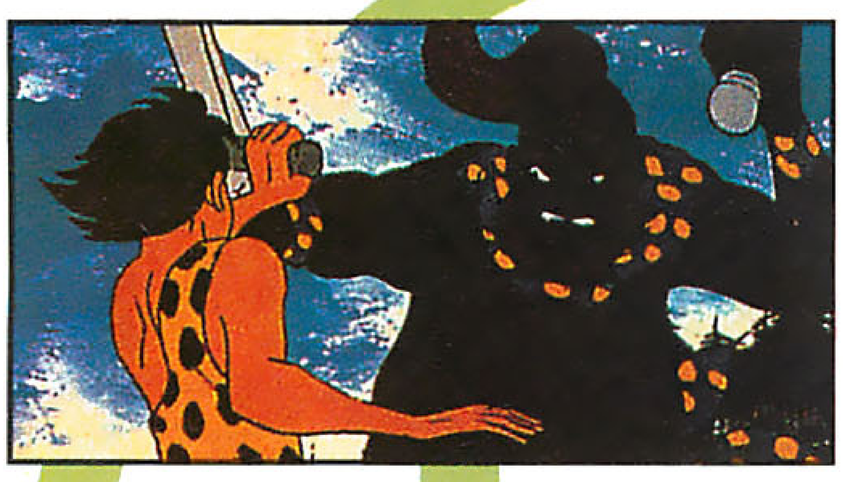


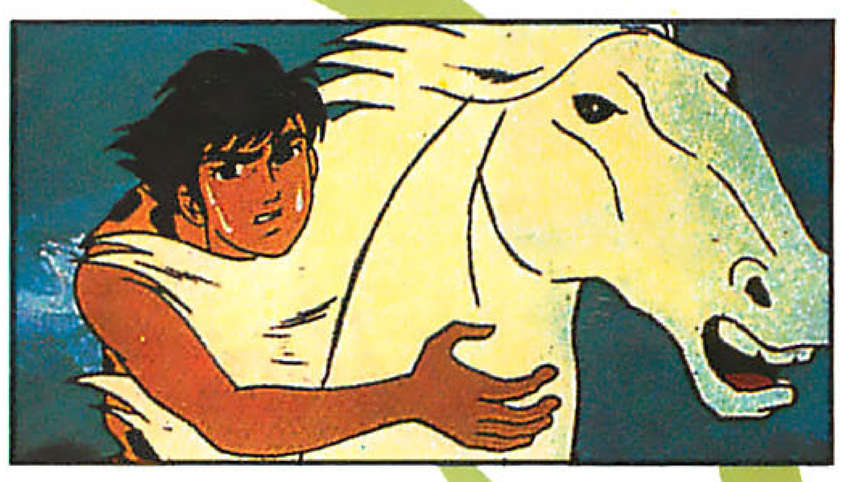
Babil Junior © 1973 Hikari Production/Toei doga

Ryù © 1971 Ishinomori Prod./Toei doga



DOSSIER





stremo. Questa attitudine nipponica è stata osservata anche da Ivan Morris, uno dei massimi studiosi della cultura giapponese, che vi ha dedicato un libro edito anche in Italia, *La nobiltà della sconfitta* (Guanda), e potrebbe essere uno dei motivi che spinge i giapponesi ad amare i dinosauri. Oppure, che vedano nella vicenda di questi potentissimi giganti miseramente scomparsi un monito per il loro Paese, ora all'apice della gloria ma che potrebbe in ogni momento ridiscendere la china? Non si sa! Intanto togliamoci dalla testa i problemi antropo-sociologici e godiamoci questa nuova stagione di fulgore degli amici delle nostre fantasie dell'infanzia: i dinosauri!!

I copyright per le fotografie sono indicati a fianco. Tutte le immagini usate su gentile concessione Doro TV Merchandising. Questo articolo © 1993 TBM. All rights reserved.

I-Zemborg © 1977 Tsuburaya Prod.

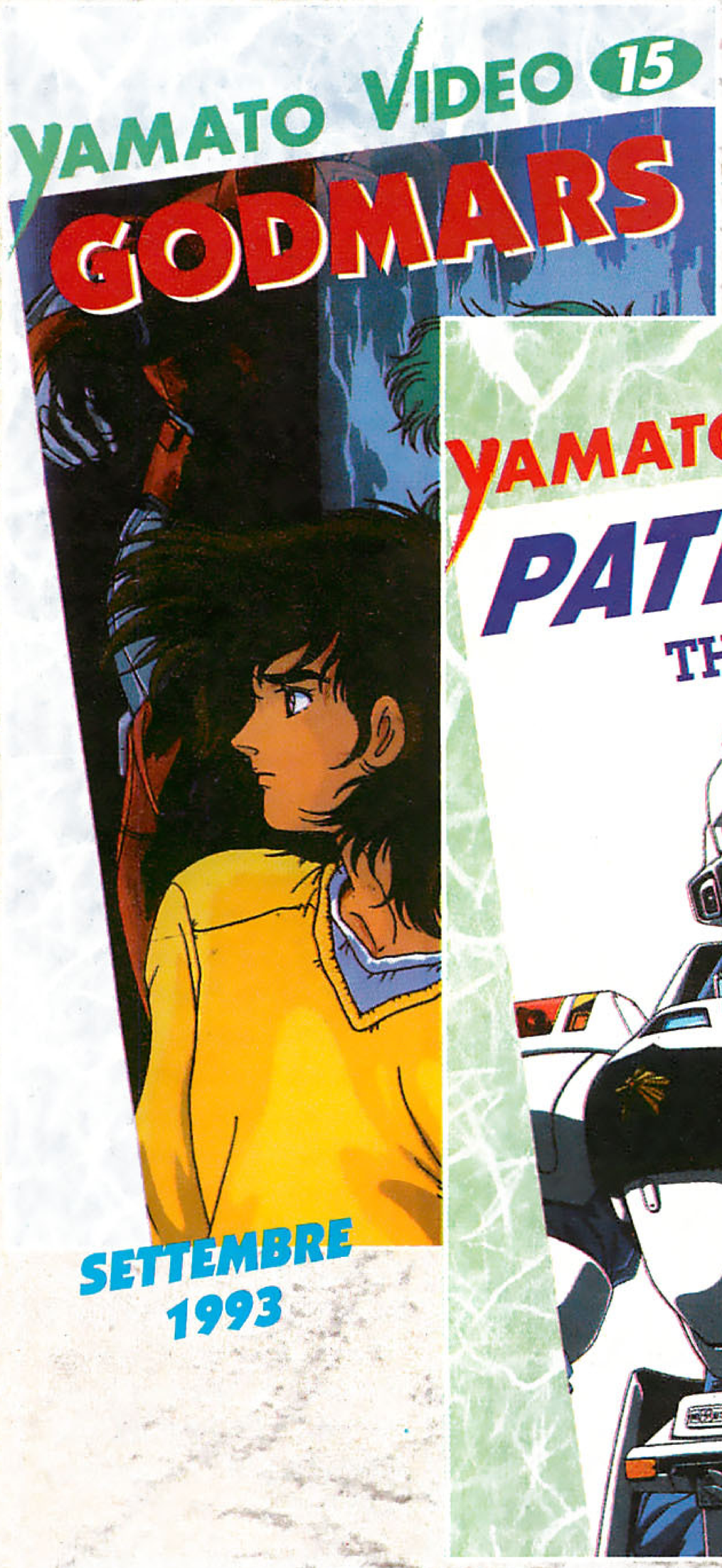
nipponici, la trasmissione proporrà anche documentari sulla Preistoria, schede esplicative sui dinosauri (con i modelli animati elettronicamente), il concorso con Granata Press e l'angolo dei gadget curati da Imperial City, la struttura di vendita per corrispondenza di fumetti, modellini, giochi, libri e videocassette della Don Zauker Film SPFX, permettendo così a tutti i fan di poter accedere ai gadget legati alla Preistoria e al mondo dei manga e degli anime nipponici. Su Retecapri, all'interno del ciclo cinematografico serale "Avventure Incredibili", sarà proposta una retrospettiva di film nipponici sull'argomento mostri e dinosauri con molti film del mitico Ishiro Honda (Atom il mostro della galassia, Dagora il mostro della palude, Godzilla contro i giganti, L'invasione degli astromostri, *e moltissimi altri).*

Per ulteriori informazioni contattare la redazione di 'Parco Preistoria' c/o Telecapri, Piazza Municipio 80, 80133 Napoli. Tel. 081/5527471. Fax 081/5527454.

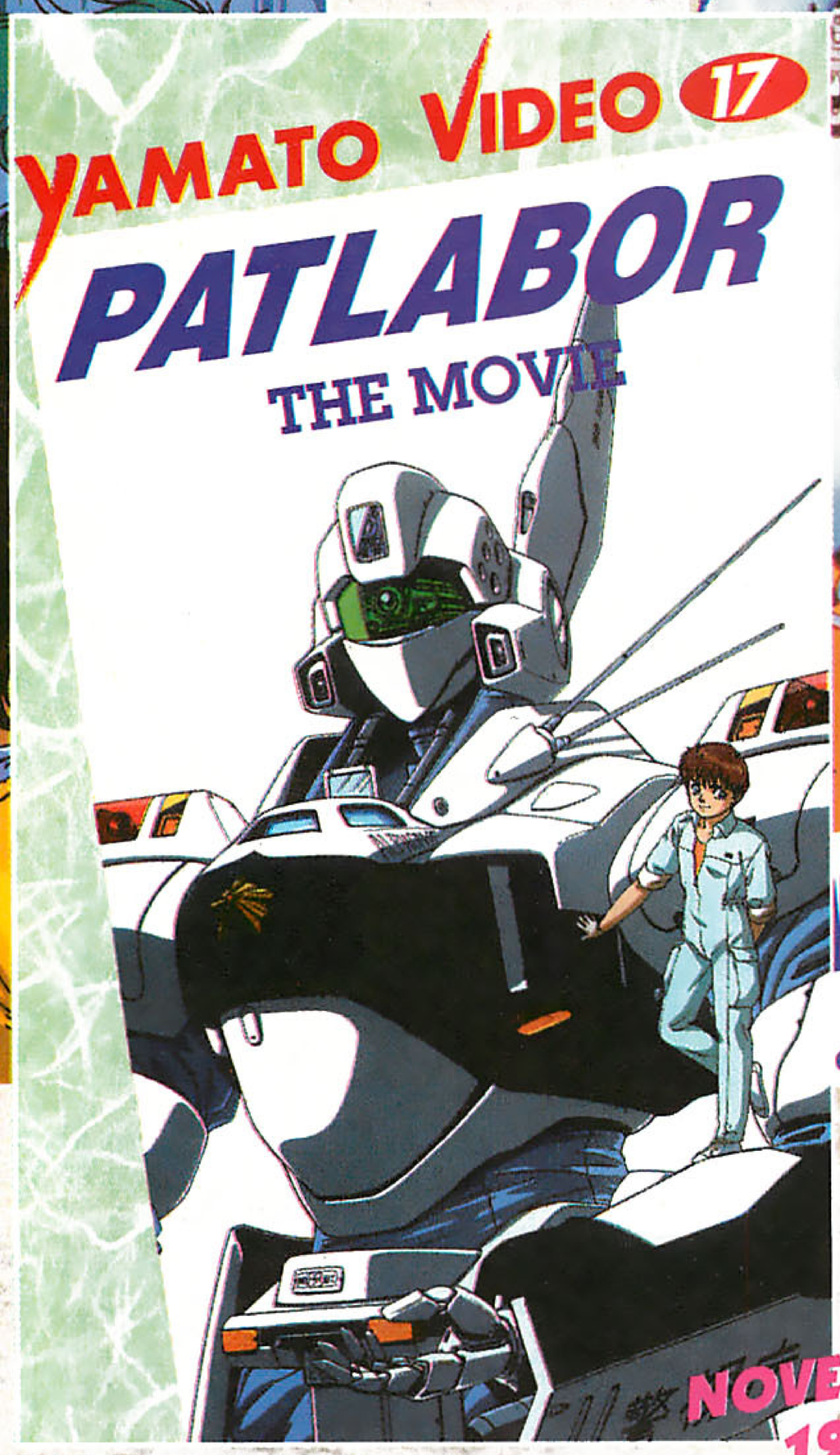
YAMATO VIDEO

BAOH • THE VENUS WARS • MACROSS • COBRA • GOLGO 13 • LAMÙ, BEAUTIFUL DREAMER
LUPIN III, IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO • YOMA, LA STIRPE DELLE TENEBRE
LADIUS, IL SEGRETO PERDUTO DI QUALL • VAMPIRE HUNTER D • APPLESEED • KAMASUTRA
LUPIN III, LA PIETRA DELLA SAGGEZZA • BORGMAN, THE LAST BATTLE
HIGH SCHOOL INVASION (collana DOKI DOKI COLLECTION)

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:



SETTEMBRE 1993



NOVEMBRE 1993

OTTOBRE 1993

PREZZO AL PUBBLICO L. 39.900

Tutte le videocassette sono disponibili presso il punto vendita
Yamato Shop • via Lecco 2 • 20124 Milano • tel. 02/29409679

Yamato srl • via Solferino 41 • 20035 Lissone (MI) • tel. 039/2459463 • fax 039/2459462

RANMA PARTE 12

SHOWDOWN!

RANMA!

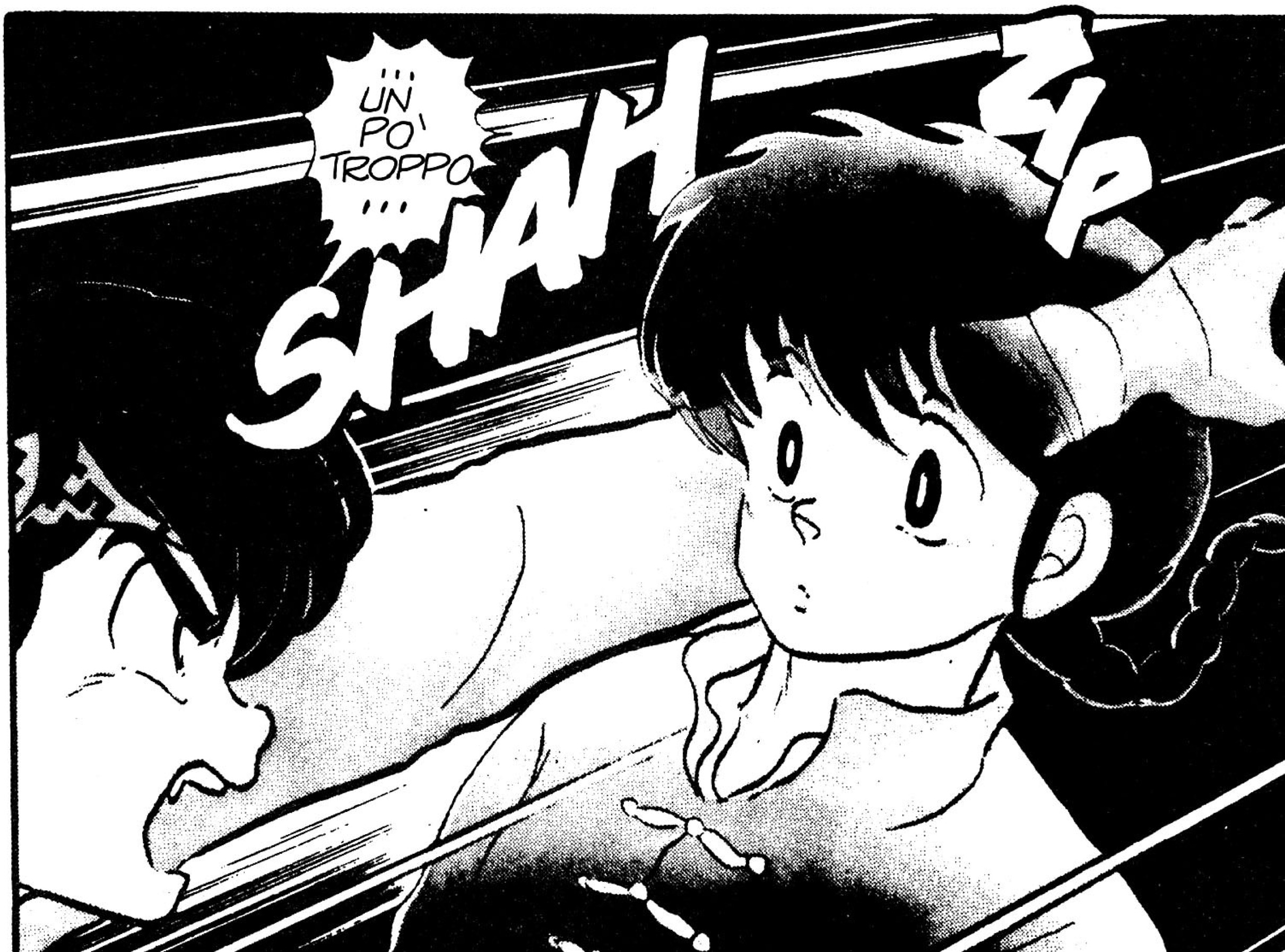
ALLONTANATI DA LUI! DI CORSA!!

HA UNA FORZA MOSTRUOSA!

EH...

MI SA CHE LI HAI CAPITO...

SH
HF


UN PO' TROPPO...
SHAH
ZIP
O
O

WHRR

GLOMP

EH ?!

MMMO

PAK

COSA HO SCOPERTO...

TROPPO TARDI ?

TU...

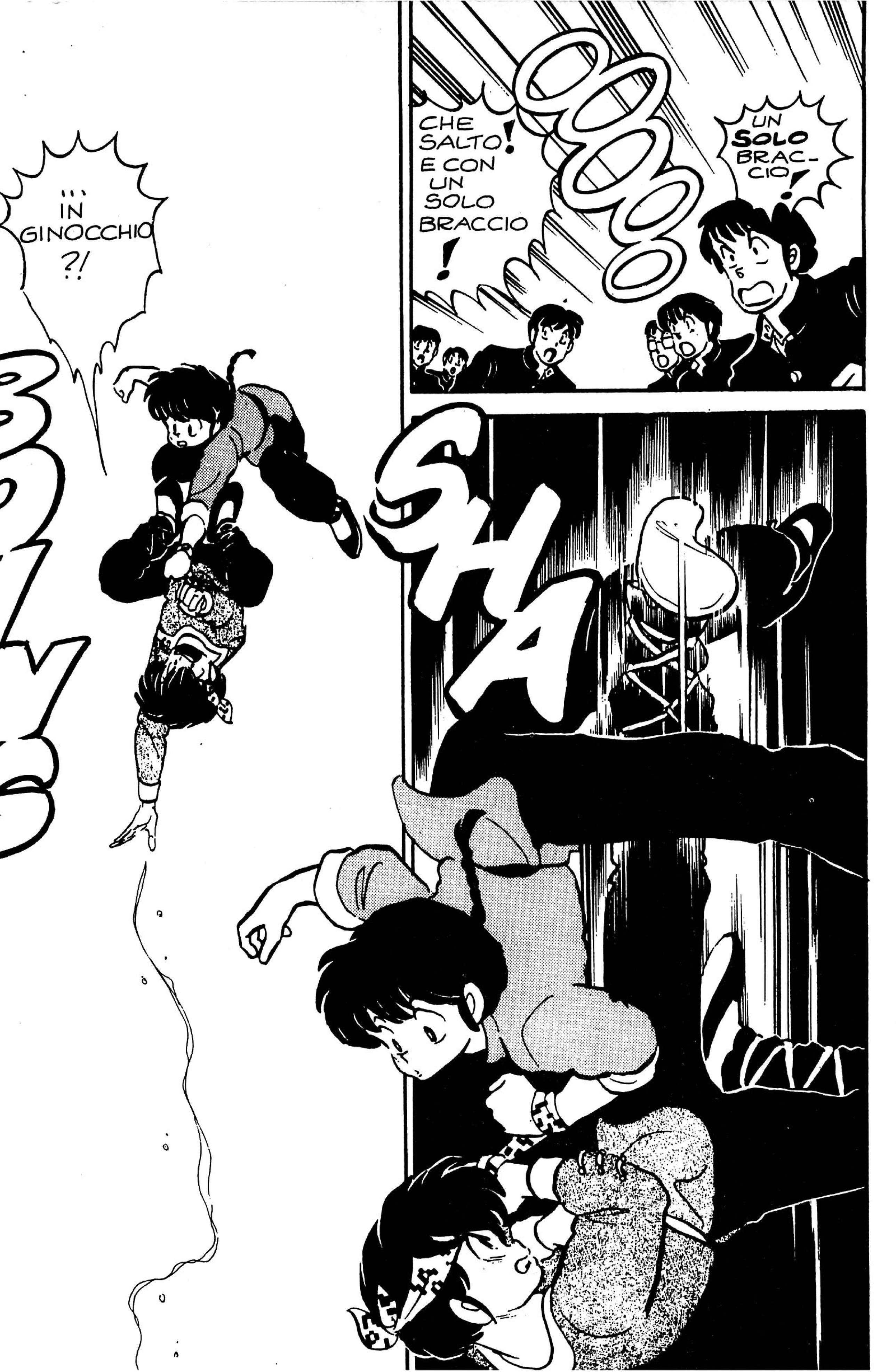
...OSI...

...PROVA-RE A BUTTARMI...

UH?

GNGNGNGNG

AHHHH


UN SOLO BRAC-CIO!
CHE SALTO! E CON UN SOLO BRACCIO!
...IN GINOCCHIO?!
SHAP

WHOOP

AAAAH!

ARRIVA!

BOOM

WHAP

WHAP

WHOOSH

PAPPA_ TI QUESTO !

YAB

SHH

PAM

AH !

ERA LA MIA CAMICIA PREFE- RITA !

QUE- STA E' LA GUER- RA !

NON FARE LA RAGAZ- ZINA !

RAGAZZINA A CHI ?!

WOOSH!

AH!

OOO!

SONO SALTATI OLTRE LA RETE ?! O

BONK

SEGUIAMOLI !

DUNQUE ?! CHI E'...

TONK

LÀ RAGAZZINA ?!

BOOM

UH-OH!

ANCHE PEGGIO! E' LA FONTANA!

ACQUA! HANNO SFONDATO IL SUOLO!

BLOOP

BLOOP

WHISH!

!

Slip

?!

ALLORA, RYOGA ?!

A,,, A ,,,

,,, ASPETTA UN ATTIMO ,,,

PERCHE' SEI ,,, CIOE'... DOVE ,,,

CHE PROBLEMI HAI ?!

eeh

FWOK
KRIK
TP
RA ... RA ...
... RANMA ?

E CHI TI SEMBRO, IDIOTA DI UN ORBO ?

RANMA ! ? IL TUO... IL TUO ... ... TORACE !

IL MIO ...

OH !

NON TI ERI ACCORTO DI ESSERE TORNA- TO RAGAZZA ?

RANMA ! ? TU... TU...

...

ALLO- RA ?

PERCHÈ NON RIDI, EH ? EH ?

ASCOLTA ...! ?

NON SO COSA HO FATTO PER FARTI COSÌ ARRABBIARE, RYOGA...

MA GUARDAMI CON LA MALEDI- ZIONE DI QUESTO CORPO !

EPPU- RE FACCIO DEL MIO MEGLIO ... E TRATTO GLI ALTRI CON GENTILEZ- ZA !

EH ...

E' DA RIDE- RE !

QUESTA ... LA CHIAMI MALE- DIZIONE ?

AHAH AHAH AHAH !

PIAGNU-
COLI
SULLA
TUA
DISGRA-
ZIA...

...
CON
UN
CORPO
COSÌ
ADORA-
BILE
!?

WHIP WHIP

AH!?
CHE
SCHER-
ZO
!?

WHIP

KRR

OH
!?

KRR

KRR

ECCOLI LI`!

DA QUE- STA PARTE!

TM TM TM!

VRR

ZZZZ

AAH!

IAHH!

RECUPE- RO UN PO' DIACQUA CALDA!

VRR

NO!

SCE- MA!

NON MUO- VERTI!!

ZZZZ

CI PENSO IO!

AH!

TUP

EEEH!
NO!
ZZZP
FUMP
WASH
FWP
UNA VIA D'USCITA!
!
CONTINUA...

LAMU' PARTE 28

DIARIO DI LACRIME

"16 APRILE, MERCOLEDÌ. SVEGLIARMI IN ANTICIPO MI HA PORTATO JELLA ... "

YAWN!

PORC... SE SOLO PENSO A LEI, SENTO IL SANGUE CHE MI VA ALLA TESTA !

TAC TAC TAC TAC

UHMM, MICA MALE, LA PUPA !

OH! E' ARRIVATA DAVVERO UNA RAGAZZA NUOVA !! ooo

TAC TAC TAC

HO ABBASTANZA TEMPO! PER FORTUNA MI SONO SVEGLIATO PRESTO !

SU! ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE !

TAC TAC TAC TAC

IH IH IH! HA PIU' CURVE D'UNA STRADA DI MONTAGNA!

TAC TAC TAC

AAH!

MUKI

TAC TAC TAC

IH IH IH URG

TIMM TIMM TIMM

YAARGH!! AIUTOO! AIUTOO!

UN MANIA-COO!!

ECCOLO LI'!! BISOGNA ISOLARLO E CHIUDERLO IN UN LABORATORIO PRIMA CHE INFETTI LA GENTE!!

EHI! MICA SONO UN BATTERIO, IO!

SBAM

RUAH! MANDARMI IN UN LABORATORIO!

1

TOMOBIKI LICEO

TESORUCCIO!

LAMU!

TI CONVIENE NON PASSARE DI QUA.

CHE?! SCUSA! E SE NON VADO DA QUESTA PARTE, COME C'ENTRO A SCUOLA?!

GRRR... SE NON MI LIBERO DA QUESTE CORDE, ARRIVERÒ IN RITARDO!!

MUMBLE MUMBLE

SE PROSEGUI TI COLPIRA' UNA SVENTURA!

CHE PALLE!!

AH!

OD-DIO!

PER FORTUNA NON HO SCHIAC- CIATO UNA DOLCE DONZEL- LA !

MMF

TOGLI- TI DALÌ, IDIO- TA !

VEDI ? NON E' ANDATA COME T'AVEVO DETTO ?!

PORC...

BUON- GIORNO A TUTTE, MIE CARE !!

MEN- DO !!

SEI STATO SPLEN- DIDO !

UHM ... E ADES- SO SUCCE- DERA' ... VEDIAMO ...

?

CHE STAI LEG- GENDO ??? EH ?

I... IO, NIEN- TE !!

CON TA- BAL- LE !!

QUANDO FAI QUELLA FACCIA VUOL DIRE CHE NASCONDI QUALCOSA !

NON TE LO DICO SEN- NO' T' ARRABBI !

NON TI PREOCCU- PARE, LAMU' ! TI PROTEG- GERO' IO DALLE ZAMPACCE DI QUESTA CHIAVICA !

GIURO CHE NON M'ARRAB-BIO! FA' VEDERE!

DICI SUL SE-RIO?

ALLO-RA... EC-CO!!

ZANG

DIARIO

...

...

IL... MIO DIÄRIO ?!?!

SISSI!

QUESTA !!!

WAAAH!! VEDI CHE TI SEI ARRABBIATO ?! CONTABALLE! CONTABALLE !!

VIA DAI COCO-MERI, MENDO !!

GIAF

ASPETTA!! TI DEVO CHIEDERE SERIAMENTE UNA COSA!

SPARA! HAI UNA FACCIA SERIA CHE FA PAURA ...

ATARU ! TU !!!

VERA-MENTE TIENI UN DIARIO ?!?

CERTO CHE SI', OGNI GIORNO !! CHE C'E' DI STRA-NO??

IH IH!!! TUTTO !!

UH?! ATARU UN DIARIO?! CHE SORPRE-SA!!

DA NON CRE-DER-CI!!

WAHAHAH! UN DIARIO! QUEL MICROCE-FALO TROGLO-DITA... AH AH!!

TESO-RUCCIO, QUI INCIAM-PI !!

GRR... CHI SI CRE-DE?! CHE NE CAPISCE DELLA MIA DOLCEZZA E SENSIBI-LITA'?!

E' PRO-PRIO VERO! NON CI SI PUO' RI-BELLARE AL DESTI-NO!

WAAH AHAH! UN DIARIO! UH! UH!

MENDO, CAL-MATI!

ASPET-TA !!

MA IO NON HO ANCORA SCRITTO IL DIARIO DI OGGI!!

COME FAI A SAPERE TUTTO QUELLO CHE FARO' ?!

TI ASSICURO CHE QUESTO E' IL **TUO** DIARIO DI **OGGI**!

MI STAVO ANNOIANDO E HO DECISO DI FARE UN VIAGGIO NEL TEMPO FINO A DOMANI PER RUBARTI IL DIARIO E VEDERE COSA SUCCEDEVA!

VADO SUBITO A RIMETTERLO A POSTO!!

DA' QUA!

DIARIO

155

COOSA?!

E' PROPRIO LA MIA CALLIGRAFIA!

DIARIO

DIARIO

NON POSSO CREDERCI!

VEDIAMO COSA DICE...

VIETATO FUMARE

PENA DI MORTE

CHE?!

MI SONO ABBRACCIATO CON SHINOBU DOPODICHE' HO SENTITO LE CAMPANE SUONARE... POSSIBILE?!?

mi sono abbracciato con Shinobu dopodiché ho sentito le campane suonare

VIETATO STACCARE GLI AVVISI DAL MURO.

SBAMM

SNIFF... CHE FINALE TRISTE!!

COME VORREI PIANGERE STRETTA AL PETTO DI QUALCUNO!!

Bollito di amore e morte

SHINOBU!!

ATARU!

I... IO...

PERCHE' PIANGI?!

SU, SU, CONTINUA A PIANGERE STRETTA A ME!

NON PREOCCUPARTI, MI SENTO GIA' MEGLIO.

MACCHE'! IMPOSSIBILE!

TI...TI DICO CHE STO BENE!

NIENTE BALLE! E' DESTINO CHE CI ABBRACCIAMO!

KPAM

AAH!

STUMB

CHE

FAI ?!?

SHINO-BU! TUTTO OK ?!

URG ... SCIËN-TO PROPRIO LLE CAMPA-NEE ...

DINN DONN DANN

HA RA-GIONE IL DIARIO!

CON QUESTO AFFARE TRA LE MANI, RISCHIO DI CONDIZIONARE IL MIO COMPORTA-MENTO !

MEGLIO LASCIAR-SI ANDA-RE AL FATO !

"LAMU'E MENDO HANNO AS-SUNTO DE-GLI ATTEG-GIAMENTI COSÌ INTI-MI DA CAUSARMI NON POCHI DOLORI ... "

CHE CO-SA ?!

Lamù e mendo hanno assunto atteg-giamenti così intimi de causarmi non pochi dolori

!H !H !H! QUESTO DEVE AVER LO AGGIUN-TO LEI !! CHE SCEMATE !!

WAH AH AH! UN DIARIO! UN DIARIO!

ANCORA A RIDE-RE ? IL GIOCO È BELLO SE DURA POCO !

PERO'... PENSARE A MOROBOSHI ... QUELLO SCIMMIONE SENZA UN MINIMO DI DELICATEZZA ... CHE TIENE UN DIARIO ... IH IH IH IH!

UH UH UH

E TI DIVERTI TANTO PER 'STE FESSERIE ? LA TUA VITA DEV' ESSERE BEN TRISTE...

POVERINA! CAMBIARE QUELLO CHE C'E' SCRITTO NEL MIO DIARIO SOLO PER FARMI INGELOSIRE! PUAH! GUARDA COME SMANIA CON MENDO ...

NON CI CASCO !!

MA INSOMMA!! INSOMMA!!

AH AH AH

MOROBOSHI !!

IEK!

DIMMI! CHE COSA SCRIVI DI BELLO IN QUEL DIARIO ?!

E A TE CHE TE NE FREGA, DI GRAZIA ?!

SU, SU DIMMELO! DEV'ESSERE UN CAPOLAVORO !

GIU' LE MANI ! PERVERTITO!

IL DIARIO E' UNA COSA CHE SI LEGGE DA SOLI!

DIARIO

COSA?

COME NO?

"SARO' ASSALITO DA TUTTE LE RAGAZZE DELLA CLASSE

...

E IN PARTICOLARE DA MOMOE, CHE DIVENTERA' PERSINO TUTTA ROSSA IN FACCIA

...

DOPODICHE' DIRO' A MENDO 'COSI' IMPARI A FARE LO STRONZO'!"

Mi hanno assalito tutte le ragazze della classe, e in particolare Momoe che è diventata rossa

IH IH IH IH IH ...

MENDO... LA TUA BUONA SORTE E' GIUNTA AL CAPOLINEA...

UH UH UH

DA OGGI TUTTE LE RAGAZZE DELLA CLASSE SARANNO MIE!!

AAH! CHE FIFA!

QUESTO CHE TU DERIDI NON E' UN SEMPLICE DIARIO!!

E' UN LIBRO DI PREMONIZIONI!!

E, A STARE A QUANTO E' SCRITTO, OGGI IO AVRO' FINALMENTE L'OCCASIONE DI DIRTI: "COSI' IMPARI A FARE LO STRONZO"!!

DIARI

Allora Momoe Mundo sbuca e dice "Così impari a fare lo stronzo"

SUL SERIO ?!
AH AH AH!!
COSÌ TU FINALMENTE MI BATTERAI!
CERTO, CHE SÌ!
RIDI, FINCHE' PUOI, ALLOCCO!!

ATARU...
AH, MOMOE!

ALLA RICREAZIONE PUOI SCENDERE UN ATTIMO IN GIARDINO CON ME?
VOGLIO PARLARTI... DA UOMO A DONNA!
SPRITCH

VEDI...
TU... COSA NE PENSI DI LAMÙ?

ALLORA DIMMI! CHE VUOI, MOMOE?

PENSO CHE TU SIA CENTOMILA VOLTE MEGLIO!!
IH IH

SU, NON FARE LA SCONTROSETTA! ABBANDONIAMOCI AL NOSTRO AMORE!!
ZOMP
MA CHE...?!

SPAZIO CAVE

NON DIRE STRONZATE!!

CHE ZOZZO!! QUEL MAIALE!

E' INUTILE RIVOLGERSI A UN SIMILE IDIOTA! DOBBIAMO AFFRONTARE IL PROBLEMA DI PETTO!!

AGH! CHE SUCCEDE?!

A FORZA DI FARE L'EBETE, STA! PERDENDO L'AMORE DI LAMU', CHE STA SEMPRE PIU' APPICCICATA AL NOSTRO MENDO!

E NOI NON LO SOPPORTIAMO!!

PERCIO' CERCA DI TENERE LAMU' PER TE, PERCHE' SE CI FA DA IMPICCIO UN'ALTRA VOLTA TI STRITOLIAMO!

"LAMU' E MENDO HANNO ASSUNTO ATTEGGIAMENTI COSI' INTIMI DA CAUSARMI NON POCHI DOLORI...

"SONO STATO ASSALITO DA TUTTE LE RAGAZZE DELLE SCUOLA ... "

STOMP STOMP STOMP

URG! DOVEVO METTERE LE DUE COSE IN RELAZIONE...

VISTO?! COSÌ IMPARI A FARE LO STRONZO!

FRUSH

MENDO!

NON RUBARE LA MIA FRASE!!

NON VEDO CHE RAGIONE AVRESTI PER DIRMI UNA COSA SIMILE, IN UN MOMENTO DEL GENERE!

BASTA!! STAI FACENDO SOLO CRETINATE DA QUANDO HAI IN MANO 'STO DIARIO!

NO!

LO RIPORTO AL SUO POSTO!

ASPETTAAA! NON HO ANCORA FINITO DI LEGGERLOO!

MICA SI RASSEGNA...

"16 APRILE, MERCOLEDÌ

SVEGLIARMI PRESTO MI HA PORTATO JELLA."

MOMOE E' STATA LA PIU' INTENSA, BISOGNAVA VEDERLA TUTTA ROSSA IN FACCIA!!

ORMAI M'E' PASSATA LA VOGLIA DI SCRIVERE...

SBUCAMENDO E DICE: "COSÌ IMPARI A FARE LO STRONZO!"

SNIFF

PORC...

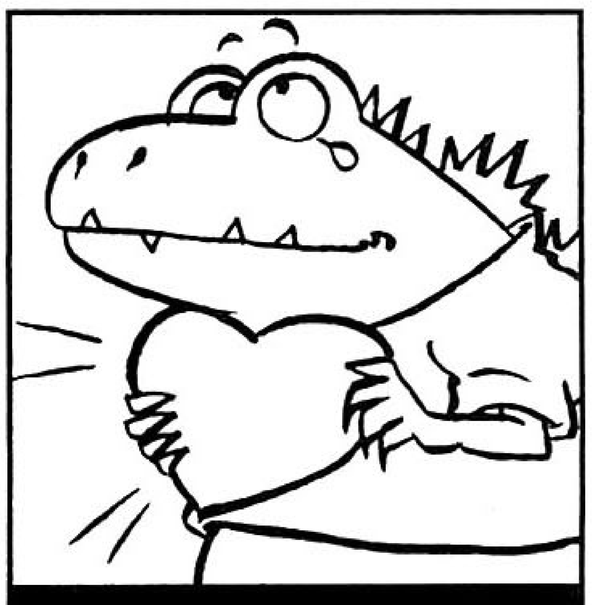
ca. Mendo "Corā
dicēo: "Corā
PLIC
"Corā
PLIC
"C
PLIC
!
zorro in faccia
dopodichè
sbuco Mendo
dico "Corā
pari a fare
lo stron
MA PERCHÈ DEVO ESSERE L' UNICO UOMO A SOFFRIRE PER MUTAMENTI DI VOCALE DOVUTI ALLE LACRIME ?!?!
GNEE
AH... HO ... HÒ ... CAPITO !
TUTTA COLPA DI UNA LACRIMA ... IH IH IH!
PRIMA IL DIARIO, ADESSO LE LACRIME.. E'PROPRIO VERO! TESORUCCIO E'UN GRAN SENTIMENTALE!!

FINE DELL'EPISODIO.

VITA DA GAIJIN

L'inferno degli esami

di Marco Albertini



CLUB

In Giappone, sin dall'asilo, l'iscrizione a scuola è vincolata al superamento di un esame di ammissione fortemente competitivo e naturalmente più la scuola è buona e più difficile è entrarci. Aver frequentato 'certi' asili poi, permette di accedere a 'certe' elementari, che preparano meglio all'ammissione a 'certe' medie e di seguito con il liceo. Ma è il passaggio dal liceo all'università il vero punto critico, perché è l'università in cui ci si è laureati, più che il tipo di studi fatti, che condiziona le possibilità di venire assunti in una azienda più o meno importante.

A differenza dell'Italia, in Giappone ci sono molte università private. Alcune sono molto quotate (Keio, Waseda, Tsukuba...) ma molte suppliscono solo alla difficoltà di accedere a quelle statali (università di Osaka, di Kyoto...) considerate le migliori e quindi con esami di iscrizione molto severi e che socialmente danno molto prestigio e

maggiori possibilità di trovare un buon posto di lavoro.

Ma tra tutte, una primeggia in assoluto sulle altre, l'Università di Tokyo, una delle migliori università del mondo. Essere un 'Todai' ovvero uno studente della Tokyo Daigaku (daigaku=università) è semplicemente il massimo per

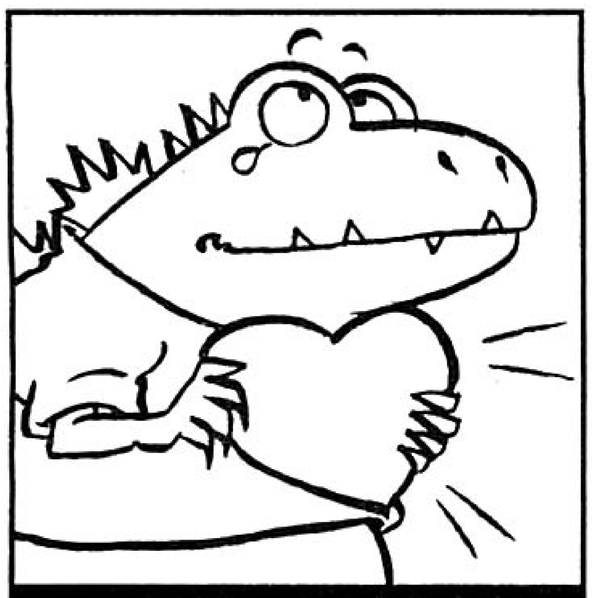
Ehi, Saint Seiyani! Cosa aspettate a scriverci? Abbiamo interessanti progetti da proporvi! Usate degli pseudonimi tratti dai nomi originali dei Cavalieri e, importante, se abitate in un condominio specificate il vostro cognome e numero di telefono per non avere complicazioni con la posta. OK? Vi aspettiamo. In particolare a te, Orpheus di Vicenza, riscrivici!!

Shura e Camus
Via L. Galvani 14
06083 Bastia Umbra (PG)

A tutti i Japan-fan di Palermo: sta per formarsi un club chiamato M.A.C. (Manga & Anime Club). È un club aperto a ragazzi e ragazze di tutte le età; se siete appassionati/e di personaggi antichi come Goldrake, Mazinga, Jeeg Robot, *e moderni come* Maison Ikkoku, Uruseiyatsura, Hokuto no Ken, Video Girl Ai, Ranma 1/2, Devilman... *se avete poco materiale e volete 'crescere' insieme a noi:*

M.A.C.
c/o Piero Magoga
Via Casale Settimo 1/C
90124 Palermo
Tel. 091/6476705

Salve a tutti. Siamo un gruppo di nippofan di Ravenna. Stiamo pensando di realizzare una nostra fanzine e ci servono collaboratori. Ci preme delineare sin da ora le caratteristiche della nostra proposta: anzitutto



CLUB

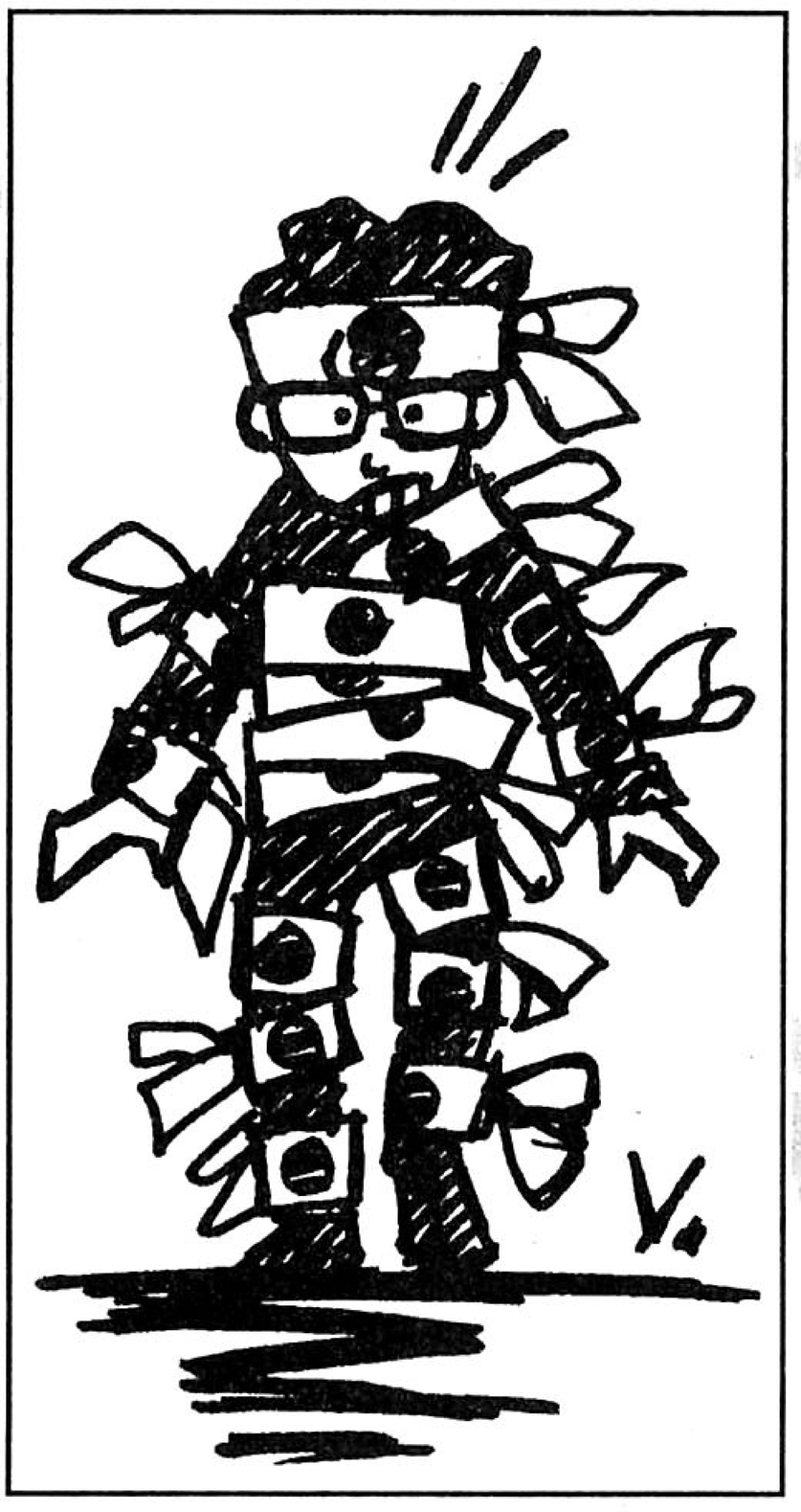
la fanza non avrà assolutamente scopo lucrativo, sarà gestita in economia, cioè coprendo almeno i costi con i ricavi. Sarà autoprodotta e per motivi tecnico-economici rigorosamente in bianco e nero. Gli articoli, di poche pretese, saranno solo un modo per conoscersi, farsi conoscere, passare il tempo e magari un trampolino di lancio per i più dotati. Essenzialmente i collaboratori, che potranno variare di numero in numero, recensiranno CD, anime, riviste, gadget, annessi e connessi, reperibili in Italia. Lo scopo è quello informativo, ossia dare al consumatore-appassionato la possibilità di effettuare al meglio le sue scelte sul vasto materiale ora disponibile. Non sarà richiesta alcuna quota di partecipazione, semplicemente tanta buona volontà. Se anche voi avete voglia di scrivere su di una rivista, forza, fatevi vivi! Se abitate nella zona di Ravenna, possiamo organizzare un incontro per stabilire meglio tale progetto. Non siate timidi!

Luca Beltrami
Via Fiume Montone
Abbandonato 337
48100 Ravenna

Cristiano Sarti
Via G. Morelli 14
48100 Ravenna

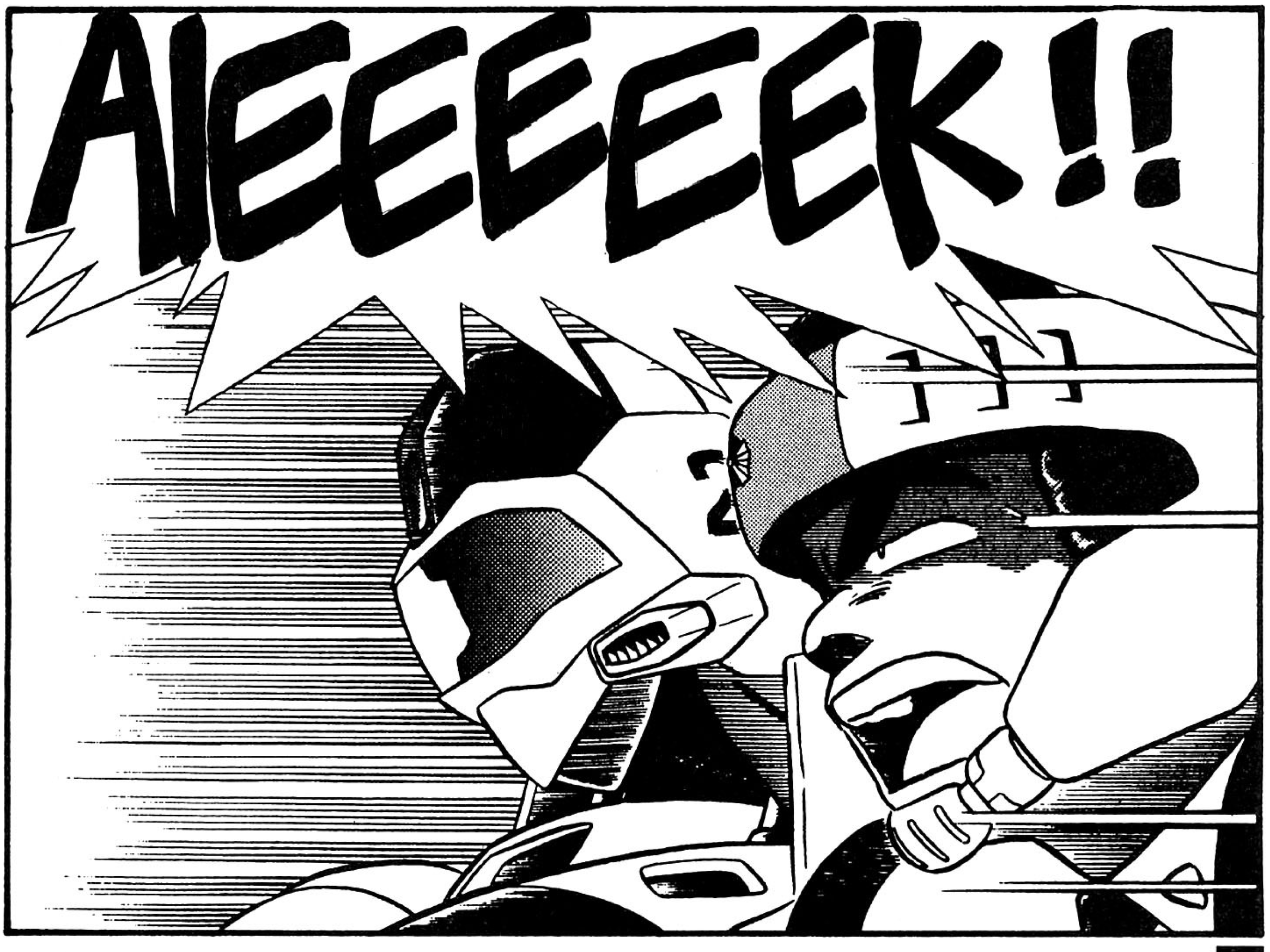
Giuseppe Tagliavini
Via Savini 46
48100 Ravenna

uno studente. Non è facile da spiegare ma si diventa uno status symbol vivente (per esempio, da un punto di vista matrimoniale, si è uno dei partiti più ambiti del paese).
In generale gli esami di ammissione all'università sono un'impresa talmente ardua e che comporta uno sforzo mentale e fisico tale, che è stata coniata l'espressione 'juken jigoku' ovvero 'l'inferno degli esami'.
Il periodo degli esami va da gennaio a marzo e ognuno di essi dura due o tre giorni. Solitamente se ne affrontano due o tre per volta, per cui si fanno dei tour de force ininterrotti di una settimana. Prima di tentarli di solito si fa una speciale scuola preparatoria, dove non si ripassano le materie impartite durante il liceo, sarebbe insufficiente allo scopo, ma tutto quello che è necessario sapere per affrontare i difficilissimi test. A frequentarle sono anche gli studenti che non sono ancora riusciti a superarli.
Questo tipo di ripetenti solitamente viene chiamato 'ronin', samurai senza padrone, come i guerrieri dell'era feudale che perso il loro signore erano abbandonati a se stessi.
Un rito degli aspiranti universitari è quello di andare al tempio a offrire un



'ema' al dio dell'istruzione. Un ema è una tavoletta di legno di 20 cm. per 30 cm. con sopra, di solito, la figura di un cavallo. Sul retro si scrive il nome dell'università in cui si desidera entrare insieme a un messaggio di preghiera e poi lo si appende a un'apposita rastrelliera insieme alla montagna di ema di tutti gli altri studenti.
Per non far correre troppi rischi agli esaminandi, le scuole preparatorie, che hanno in archivi sempre aggiornati i risultati di tutti gli esami passati preparati dalle università, fanno fare periodicamente delle prove di verifica. Alla fine si calcola 'scientificamente', confrontando abilità dello studente e requisiti richiesti dalle varie facoltà, dove si hanno le maggiori possibilità di venire ammessi.
Accanto ai libri di esercizi, manuali, riviste specializzate, lo studente trova conforto in una serie di oggetti (blocknotes, matite, gomme, hacimaki...) recanti la scritta 'gokaku', superamento dell'esame, o 'hissyo', vittoria sicura. Gli hacimaki sono fasce di stoffa che in Giappone tradizionalmente ci si cinge intorno alla testa quando si è impegnati in qualcosa di molto faticoso per farsi forza e coraggio. Insomma l'importante è essere determinati e concentrare ogni tipo di energia allo scopo.
A volte mi capita che, essendomi laureato all'università di Milano, agli occhi di molti giapponesi il mio punteggio sociale risulti altissimo perché la 'Milano Daigaku' è l'università statale della seconda città più importante d'Italia. Vi assicuro che spesso non c'è verso di fargli capire che l'88% delle università italiane sono statali.

PATLABOR - GAME MAKER - PARTE 5



POLICE

KA-

POLICE

POLICE

2

SMASH

AAH!

RRRR

INCREDIBILE!

AVEVO SENTITO DIRE CHE HANNO UNA GRANDE MOBILITA'...

...MA SEMBRANO PROPRIO ESSERI UMANI!

POLICE

EHI, TU!? PORC...

221

EHI-LÀ!!

"IL GIUNCO SI PIEGA, MA IL LEGNO SI SPEZZA"! SEMBRA CHE IL MIO INGRAM SIA MOLTO PIU' DINAMICO DEL TUO!?

NON DARTI TANTE ARIE!

IL NOSTRO AVVERSARIO E'UN DURO!

NON GLIENE FREGA NIENTE DELLE STORIELLE SUL LEGNO E SUL GIUNCO! L'UNICA COSA CHE FUNZIONA CON LUI E'...

...SPARARE!

IL SOLO SISTEMA PER ABBATTERE L'AVVERSARIO PIU' FORTE DI TE E'STENDERLO A COLPI DI PISTOLA!

I NOSTRI ALLENAMENTI DI LOTTA CORPO A CORPO SERVIRANNO A QUALCOSA...

MA PERCHE' QUELLA NON CI ADDESTRA A SPARARE?!

OTA!

COMPLIMENTI!

SEI MIGLIORATO, ULTIMAMENTE!

AH!

UN ALTRO PO' DI IMPEGNO E POI CI SIAMO, EH??

E' TUTTO MERITO SUO, SIGNORE !!

CHI LO CAPISCE QUESTO!

MI FA PIACERE SENTIR-TELO DIRE !

OGGI, INVECE DI TOR-NARTE-NE A CASA, CONTI-NUERAI GLI ESER-CIZI!

URG

IL TUO LAVORO E' SOLO LUCIDARLO ?

SE POTESSI, VORREI OCCUPARMI ANCHE DELLA MANUTEN-ZIONE !

MA DICONO CHE CI SONO DELLE PARTI COSÌ COMPLICATE CHE SOLO I TECNICI POSSONO METTERCI MANO !

ANCHE SE SEMBRA UN DURO, E' DELICATINO, IL MIO INGRAM !

OOH !

ALLORA, VISTO CHE NON POSSO FARE ALTRO, ALMENO LO LUCIDO !

DEVI ESSERE UNA MACCHINA MOLTO COMPLESSA DA GESTIRE.

NEANCHE TANTO! SE LO SI SA TRATTARE NEL MODO GIUSTO, FA TUTTO QUELLO CHE SI VUOLE!

POLICE

E QUANDO GLI INSEGNI QUALCOSA, NON LO DIMENTICA PIU'!

DAVVE-RO INCRE-DIBILE!

SÌ, UNA GRAN MAC-CHINA!!

IO STO PARLAN-DO DI TE...

EH?

UNA DONNA CHE FA UN LAVORO COSÌ DURO...

E LEI, UN UOMO CHE PASSA TUTTE LE SUE GIORNATE IN UFFICIO?

UHM, ANCHE QUESTO E' VERO...

PER OGNI LAVORO CI VUOLE LA PERSONA ADATTA...

PRIMA, QUANDO HO VISTO QUEL COMBATTIMENTO SIMULATO... HO PENSATO CHE SEI QUELLA GIUSTA PER I LABOR!

SIGNOR KAZAMORI, E' STATA LA PRIMA VOLTA CHE HA VISTO UN INGRAM COMBATTERE CORPO A CORPO?

SÌ, EH EH!

A DIRE IL VERO, PRIMA DI OGGI NON HO MAI PENSATO CHE QUEGLI AFFARI POTESSERO ESSERE UTILI A COMBATTERE IL CRIMINE!

AVREBBE DOVUTO SAPERLO VISTO CHE STA ALLA QUESTURA.

HAI RAGIONE!

SAI SEMPRE ESSERE DURA A PAROLE!

"SEMPRE"?

AL-
LO-
RA
...

EFFETTIVA-
MENTE
MI SEMBRA-
VA DI AVERLA
GIA'
CONOSCIUTA
...

TI
SEI
DI-
MEN-
TICA-
TA
?

IO INVECE
MI RICOR-
DO BENIS-
SIMO DI
QUANDO
TI SEI
ARRABBIATA
CON
ME
!

!?

AH
!

ADESSO RICORDO! LEI E' QUEL POLIZIOTTO DIETRO IL QUALE HO GRIDATO "SU "ZERO" N°17 !!

SE LO DICI COSÌ, SEMBRA CHE TU VOGLIA CONVINCERE LA GENTE A COMPRARE L'ARRETRATO !

MI SCUSI MA ERO PROPRIO FUORI DI ME QUEL GIORNO !

TRAN QUIL- LA! TRAN- QUIL- LA !

ADESSO CI SIA- MO TUTTI E DUE SULLA STESSA BARCA, NO ?

PA PA

PERCIO' DOBBIAMO COLLABO- RARE IN AMORE E AMICIZIA !!

SCUSATE SE VI INTERROM- PO MENTRE "COLLABO- RATE IN AMORE E AMICIZIA" ...

DOBBIAMO TORNARE AL LAVORO, KAZAMORI!

CI VEDIAMO!

NOA, LA MARESCIALLA CI VUOLE IN RIUNIONE!

E' UNA SETTIMANA CHE CONTINUI AD ANDARE IN GIRO TRA TOKYO E TSUCHIURA!

SCHAFF

SC
ENT

SAI COS'E' SUCCESSO MENTRE TE NE STAVI IN GIRO?!

COS'È SUCCESSO?!

LA SCHAFT ENTERPRI_ SE USA HA FIRMATO UN CONTRAT_ TO DI COPRODUZIO_ NE CON LA YOTSUBI_ SHI!? O

NON DOVEVA FARLO CON LA HISHII INDUSTRY ?!

LA YOTSUBI_ SHI HA PIU' AGGANCI CON IL MINISTE_ RO DELLA DIFESA !

QUEI PORCI AMERICA_ NI /VOGLIONO VENIRE A FARCI CON_ CORRENZA QUI IN GIAPPONE ?!

MAH ,,,

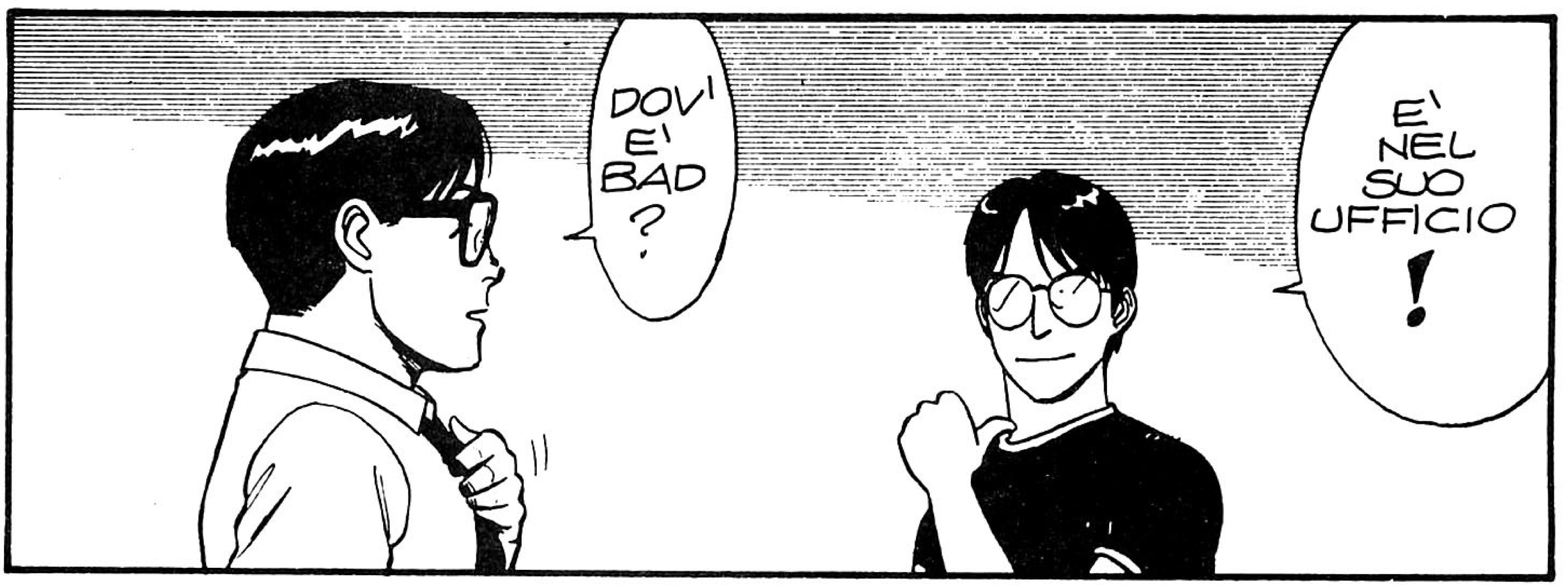
LASCIA_ MO QUESTI DISCOR SI A_ DOPO !

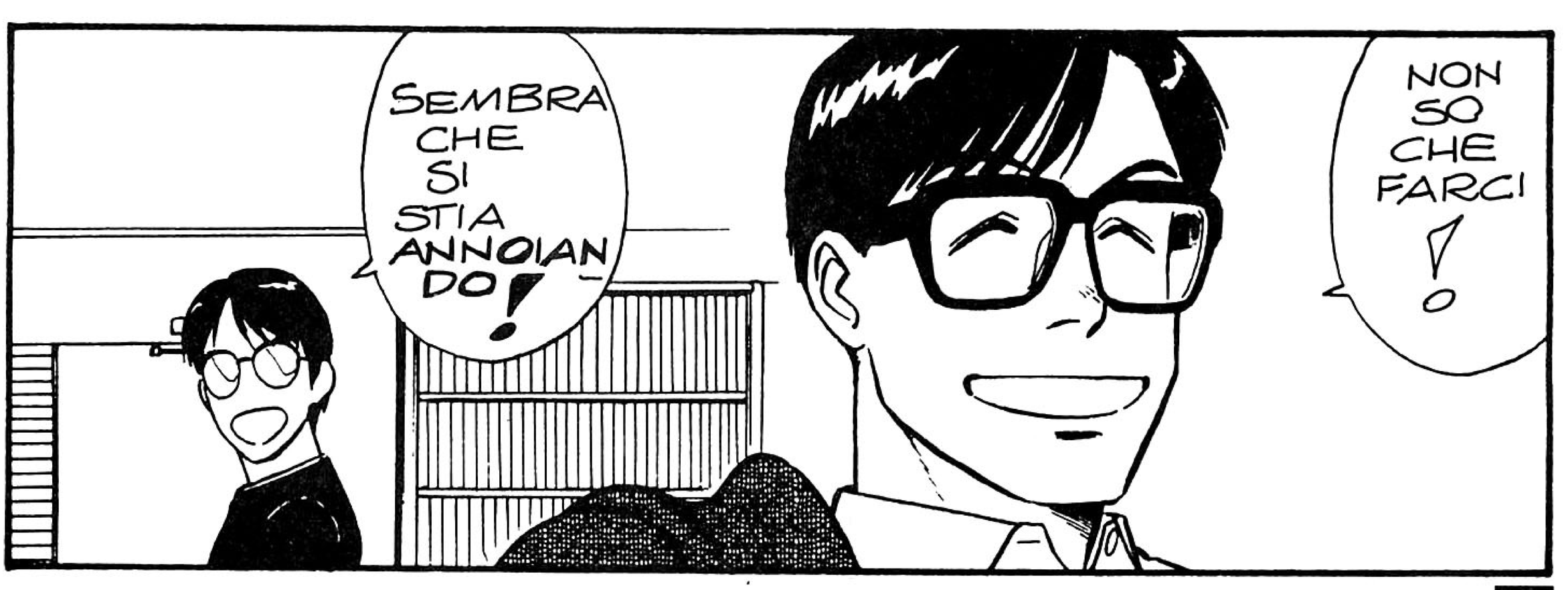
U TSUMI!

NON SI PREOC_ CUPI !

LASCIA_ MO CHE INOSTRI CUGINI DELLA SCHAFT USA FACCIANO QUELLO CHE GLI PARE.

SEZIONE
PROGETTAZIONE





...

ZZZZ

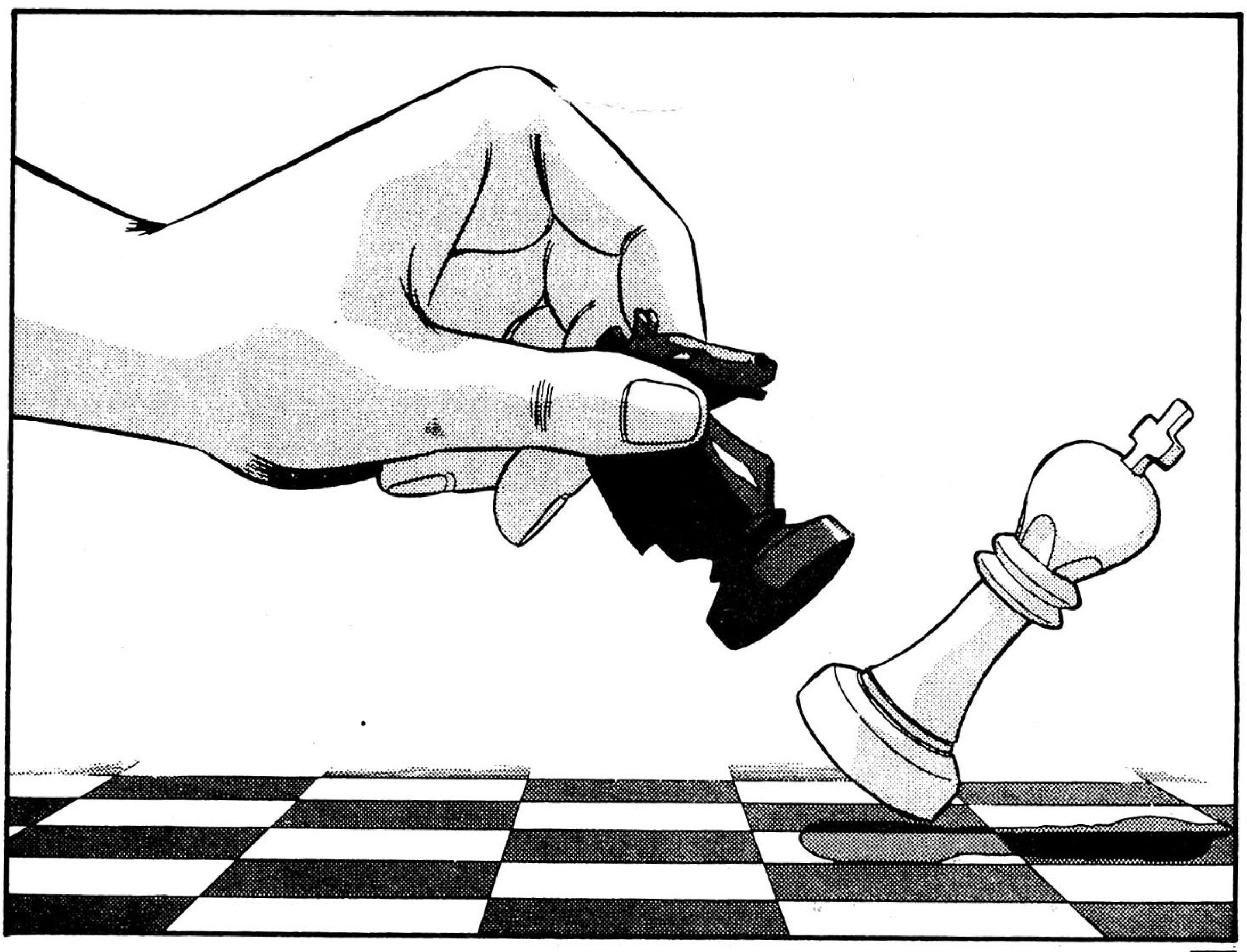
ZZZZ

ABBI PAZIEN-ZA ANCORA UN PO' E POI...

!!

GAME MAKER

PARTE 6



SHAFT ENTERPRISE
JAPAN

LABORATORIO DI TSUCHIURA

SCREEK

BAM

E'TUTTO PRONTO, SIGNOR UTSUMI!

BRAVI!

BAAD!

INSOMMA, CHE STAI FACENDO ?!

TLAC TLAC TLAC TLAC

EH EH EH !

QUELLO CHE CI HANNO PORTATO NON ERA A PUNTO !

CERCHI DI FARLO CAPIRE AL CAPO !

LA SCOR- SA SETTI- MANA ...

BAD !

PERÒ IN TERMINI DI PRECI- SIONE E DI VELOCITA'! DIREI CHE ADESSO ABBIAMO RAGGIUNTO I LIMITI.

STO RI- CONTROL- LANDO TUTTO SIN DALLA SCELTA DEGLI ACCESSORI ...

DICE CHE POS- SO FARLO ? PORTERA' VIA UN BEL PO' DI SOLDI !?

NON C'E' PROBLE- MA ...NON SIAMO ARRIVATI A IMPIEGARE 10 VOLTE IL COSTO DI UN LABOR DA GUER- RA!

MA VALE LA PENA USARE TUTTI QUESTI FONDI PER UN AGGEGGIO CHE NON SA- RA' MAI PRODOTTO IN SERIE ?!

QUESTE CONSI- DERA- ZIONI LE LASCI A NOI DELL' AMMINI- STRA- ZIONE!

PER QUESTO PROGETTO POSSIAMO SPENDERE QUANTO VOGLIAMO. NON LO VADO RIPETENDO SIN DA QUANDO MI AVEVA PRESENTATO L'IDEA ?

PERO' FINIREMO COL PERDERE MILIARDI PER NULLA.

NIEN_ TE PAU_ RA.

SE LA SCHAFT VUOLE GUA_ DAGNARE SOLDI, CHE VADA A FARLO NELLE ALTRE AZIENDE DEL GRUPPO !

PRO_ DUCIAMO TANTI ARTI_ COLI CHE, SE ANCHE FACES_ SIMO UN BUCO DI MILIARDI, SI COMPENSEREB_ BE CON I PRO_ FITTI DELLE ALTRE AS_ SOCIATE.

SCHAFT

PENSAVO DI NON FARTELO VEDERE PRIMA DEL TUO COMPLEANNO ...

PERO', VISTO CHE TI ANNOI TANTO, UTSUMI M'HA DETTO DI MOSTRARTELO!

NON E' ANCORA VESTITO ...

CLAC CLAC

PERCIO' SPERO CHE NON TI DELUDA ...

PREGO!

METTIAMO CHE IL NOSTRO OBIETTIVO SIA PRENDERE IL RE ...

COSA DOVREMMO FARE PER RAGGIUNGERE QUESTO SCOPO? E' SEMPLICE !

A PAROLE E' SEMPLICE !

NO, BASTA FARE COSI' ...

EEEH

L'IMPORTANTE E' LASCIARE IL RE NUDO, SENZA DIFESA ...

E NON AVERE SCRUPOLI A SACRIFICARE I PROPRI MEZZI ...

A VOLTE BISOGNA SAPERCI RIMETTERE QUALCOSA ...

...UHM QUALCHE SOLDO ...O TRE BLOCKEN ...

...O LA VITA DI QUALCUNO!

SCACCO !

MMMMH LÁ VITA E' SACRA.

NON DOVRE- STI DIRE 'STE COSE ?! O

IL UNO

SIGNIFI- CA CHE LASCIA VIVI QUEI DUE DELL' ESERCITO DI PROTE- ZIONE DELLA TERRA?!

TAC

SCAC- CO ?!!!

CHE FACCIA- MO, CAPO ?!

MI DIA QUAL- CHE INDICA- ZIONE

UHMM

FAC-CIA-MO COSI'!

AAAGH!

QUESTA E' SLEAL-TA', CAPO!

VEDI...

A QUESTO MONDO POSSONO SEMPRE CAPITARE INCIDENTI O IMPREVI-STI COME QUESTO!

CI SIAMO CAPITI! KURO-SAKI?

MI SCUSI PER QUELLO CHE HO DETTO PRIMA! NON SUCCE-DERA' PIU'!

SONO A POSTO I PREPA-RATIVI PER LASCIARE IL RE NUDO?...

CIE' COSTA-TO QUAL-CHE SOLDO IN PIU' DEL PREVI-STO...

...MA DOMA-NI SERA SARE-MO PRON-TI...

KRUM

EH EHEH

SEMBRI PIUTTO-STO ALLEGRA !

CERTO!

E'ANCORA PIU' FICO DI QUANTO PENSASSI!!

T'E' PIACIUTO?

QUELLO LO PILOTO IO, VERO?!

AH, SONO COSI' EMOZIONATA CHE NON RIUSCIRO' A DORMIRE!

FATTI UNA BELLA DORMITA, INVECE!

DOMANI MATTINA PRESTO DOBBIAMO TORNARE A TOKYO! TI PORTO A VEDERE IL GIOCHINO...

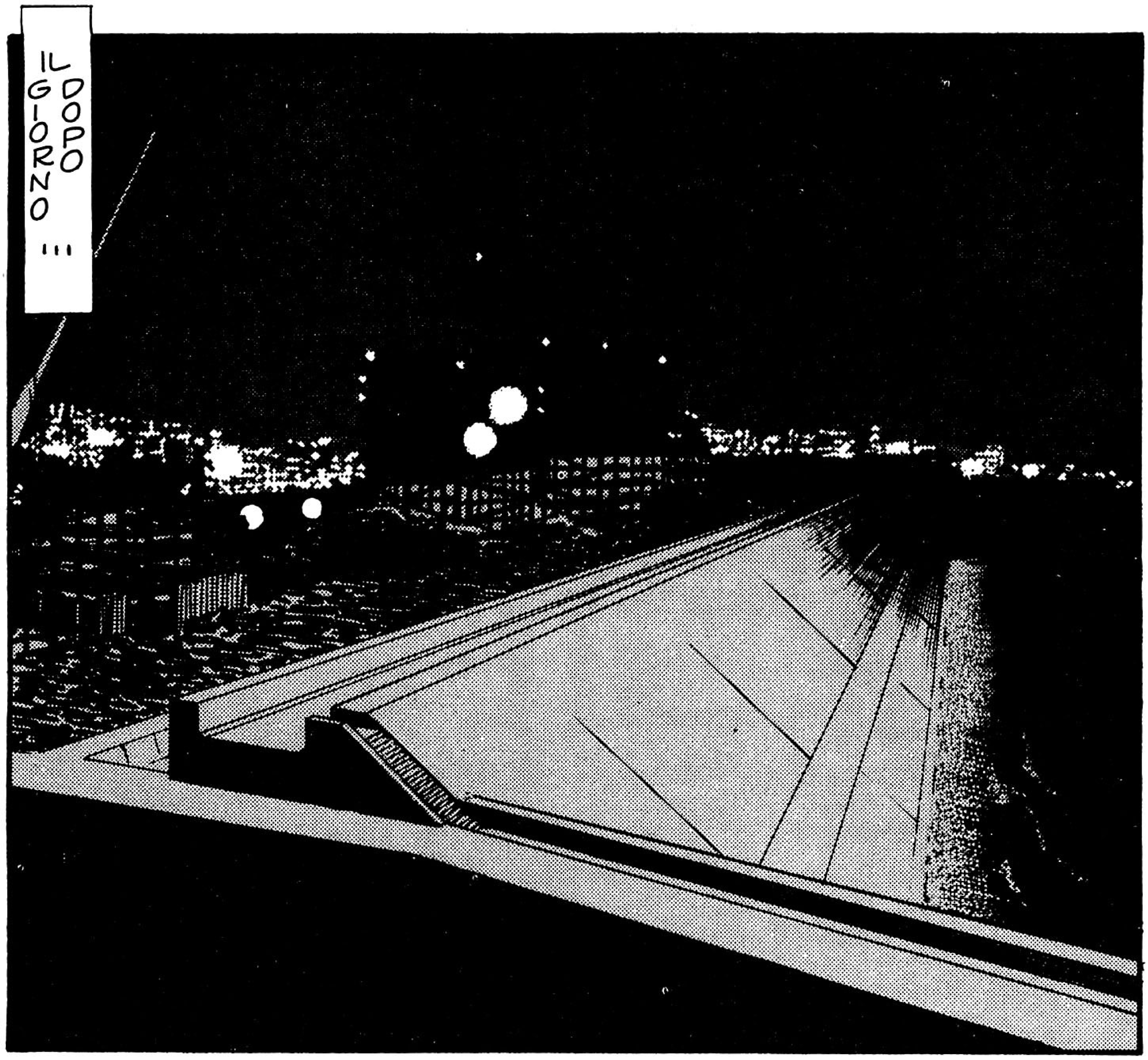
...CAPO... MA UTSUMI CON QUELLA BAD CI FA ... ECCO ...

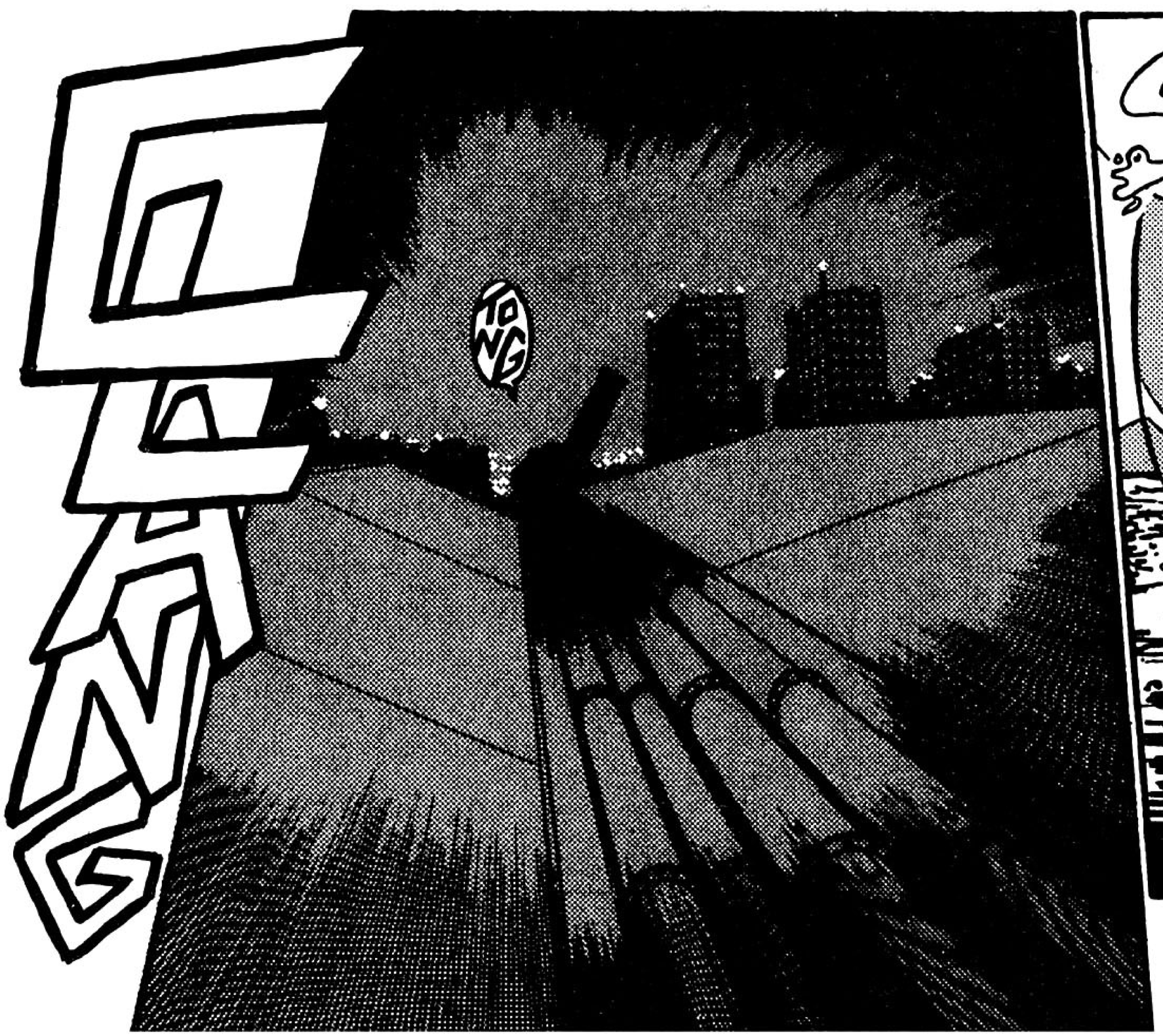
NON FARTI VENIRE DUBBI DI QUESTO GENERE E PENSA PIUTTOSTO A LAVORARE!

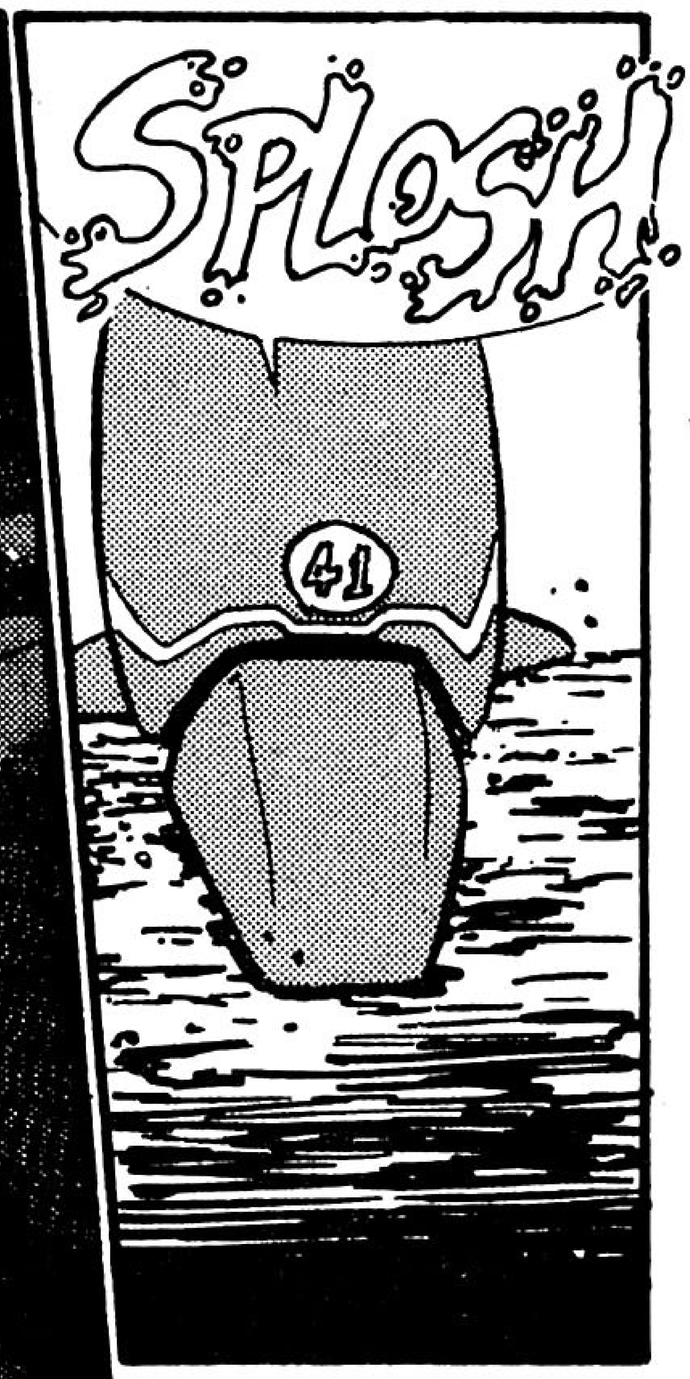
LAVORIAMO TUTTA LA NOTTE?!

SCOM

IL DOPO GIORNO !!!







SBLANG
!
CRRIEENGCRRIEENG
CHI SEI TU?!
CHE STAI FACEN-DO?!

AH ...
AAAH!
KA..
KLAN
BRRANG
FINITO IL LAVORO RIPORTATE LE MACCHINE AI DEPOSITI

SICUREZZA SUL LAVORO

CHE SUC-CEDE ? CHE SUC-CEDE ?!

STAN-NO LITI-GAN-DO ?!

LITI-GAN-DO ?!

LAG-GIU'!? LAG-GIU'!?

AAH!

BRAAM

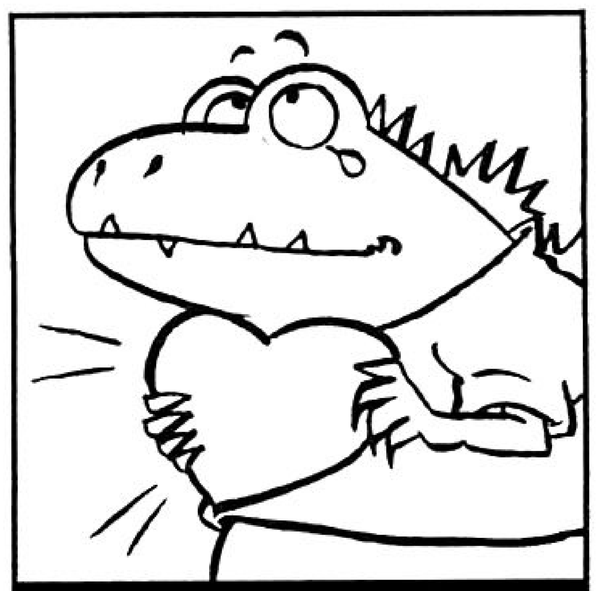
AAAH!

41
CONTINUA...

CUORE DI MANGA

Americani dagli occhi a mandorla

di Davide Castellazzi

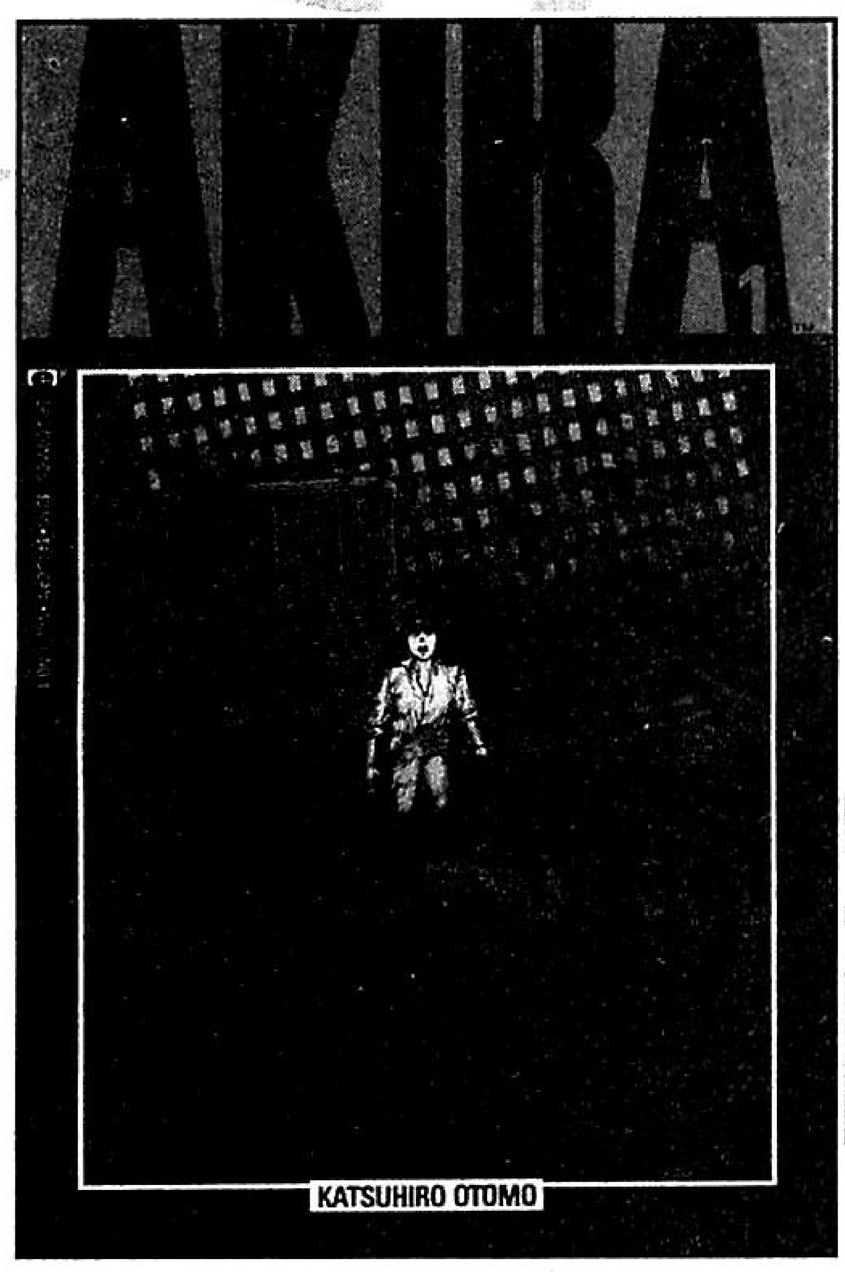


GRAFFITI

Inutile negarlo, in Italia i manga stanno vivendo un momento particolarmente favorevole. Sono una quindicina le pubblicazioni dedicate ai fumetti del Sol Levante e non passa mese senza che qualche editore annunci la prossima pubblicazione di nuove serie. Di questo 'piccolo paradiso dei manga' creatosi sulla nostra penisola dobbiamo essere grati soprattutto agli americani. Sì, proprio agli americani, perché fu grazie a loro che nell'aprile del 1990 uscì in Italia il primo numero di *Akira*, testa di ponte per la successiva invasione nipponica.

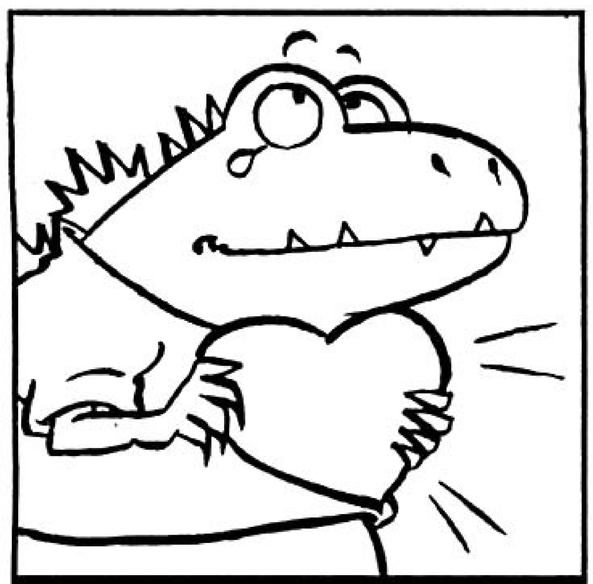
Tutti i manga pubblicati agli inizi erano infatti tratti da edizioni americane, in tal modo il lavoro di adattamento e ribaltamento delle tavole era già stato realizzato e la traduzione doveva essere effettuata dall'inglese, lingua decisamente più semplice e conosciuta del giapponese, con relativa diminuzione dei costi e delle difficoltà per gli editori. Dopo *Akira* arrivò la rivista "Zero" le cui tre serie (*Ken*, *Xenon* e *Baoh*) erano anch'esse tratte dalle edizioni statunitensi. Solo un paio d'anni dopo alcuni editori italiani, prima la Granata Press, avevano maturato sufficiente esperienza per importare i manga direttamente dal Giappone. Nel frattempo negli USA, come in Italia, l'espansione dei manga ha continuato a guadagnare terreno, contribuendo a creare per noi appassionati mangamaniaci un mercato florido di pubblicazioni giapponesi.

Ma partiamo dal principio. Il primo titolo giapponese pubblicato con continuità negli USA, a metà degli anni Ottanta, fu *Lone Wolf and Cub* di Kazuo Koike e Goseki Kojima. Edito dalla casa editrice First, questo manga di samurai, noto più che altro per la serie televisiva con i medesimi perso-



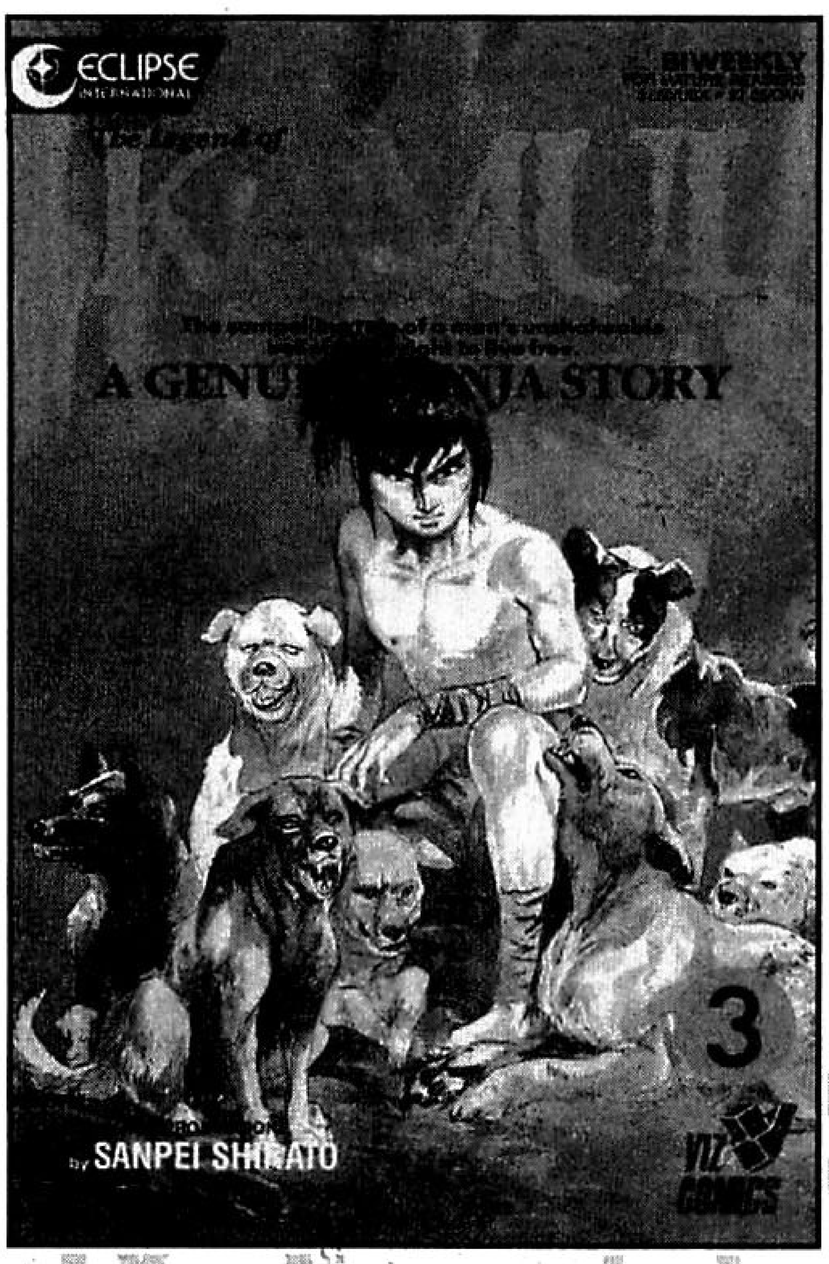
LE SIGLE TELEVISIVE

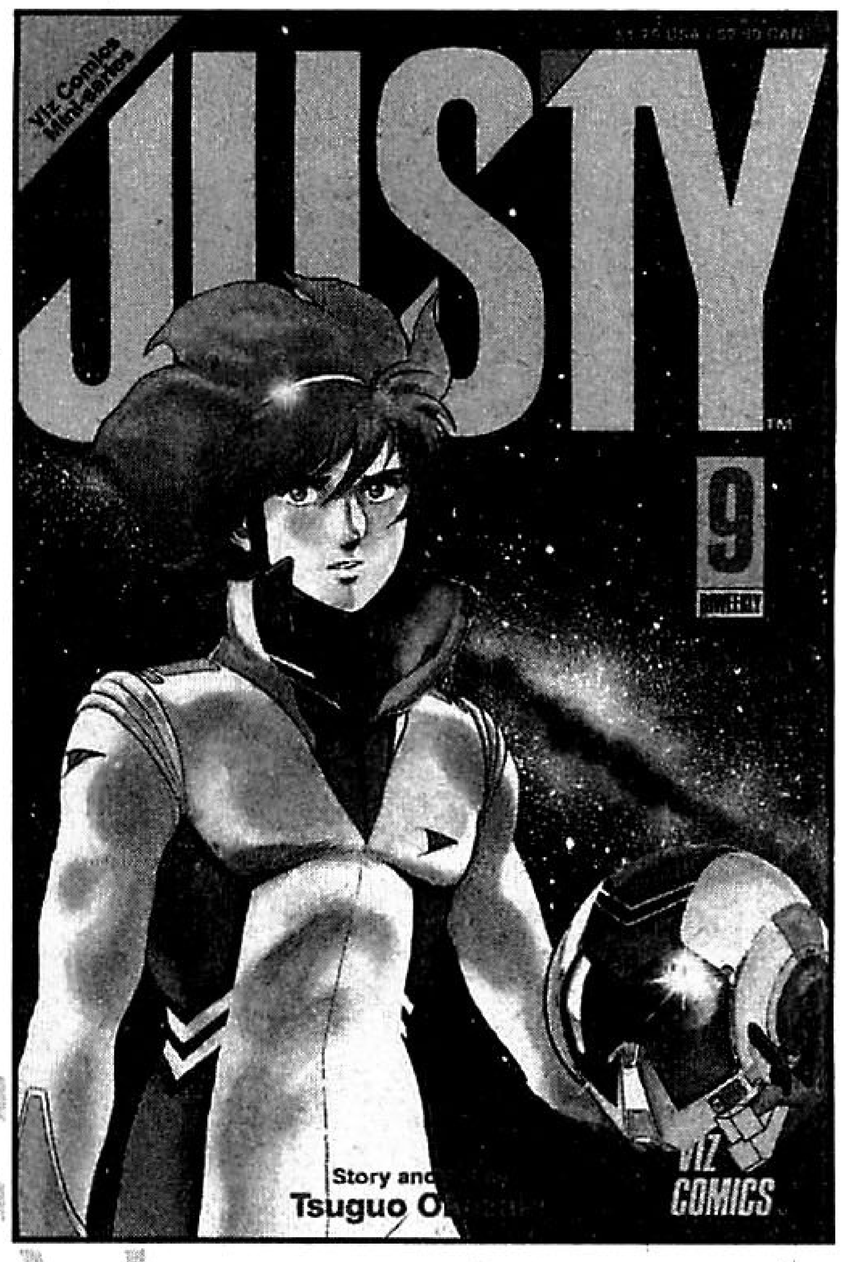
Nella memoria di ogni animefan i cartoni dell'infanzia sono legati a un ritornello, a qualche strofa delle canzoni di apertura di quei personaggi tanto amati. In tempi passati, infatti, quando Cristina D'Avena ancora non imperversava, e quindi non rendeva le sigle tutte simili, erano molte le voci che contribuivano alla creazione di motivetti un po' eroici e un po' infantili. Chi non ricorda I Cavalieri del Re che cantavano la canzone di Lady Oscar, *I Micronauti specializzati in sigle fantascientifiche quali* Tekkaman *e* Daitarn III, *mentre i Superobots non potevano che cantare le lodi di Daltanious e Trider G7? Il gruppo I Coccodrilli realizzava invece la sigla di* Monkey, *il demenziale cartone di Osamu Tezuka basato sulla leggenda dello scimmiotto Goku, la stessa che ha ispirato il più moderno* Dragon Ball. *Le parole della sigla di* Monkey *recitavano: «Nell'oriente misterioso c'è un brigante generoso, Monkey» e via col coretto. Vi erano anche i gruppi con scarsa*



GRAFFITI

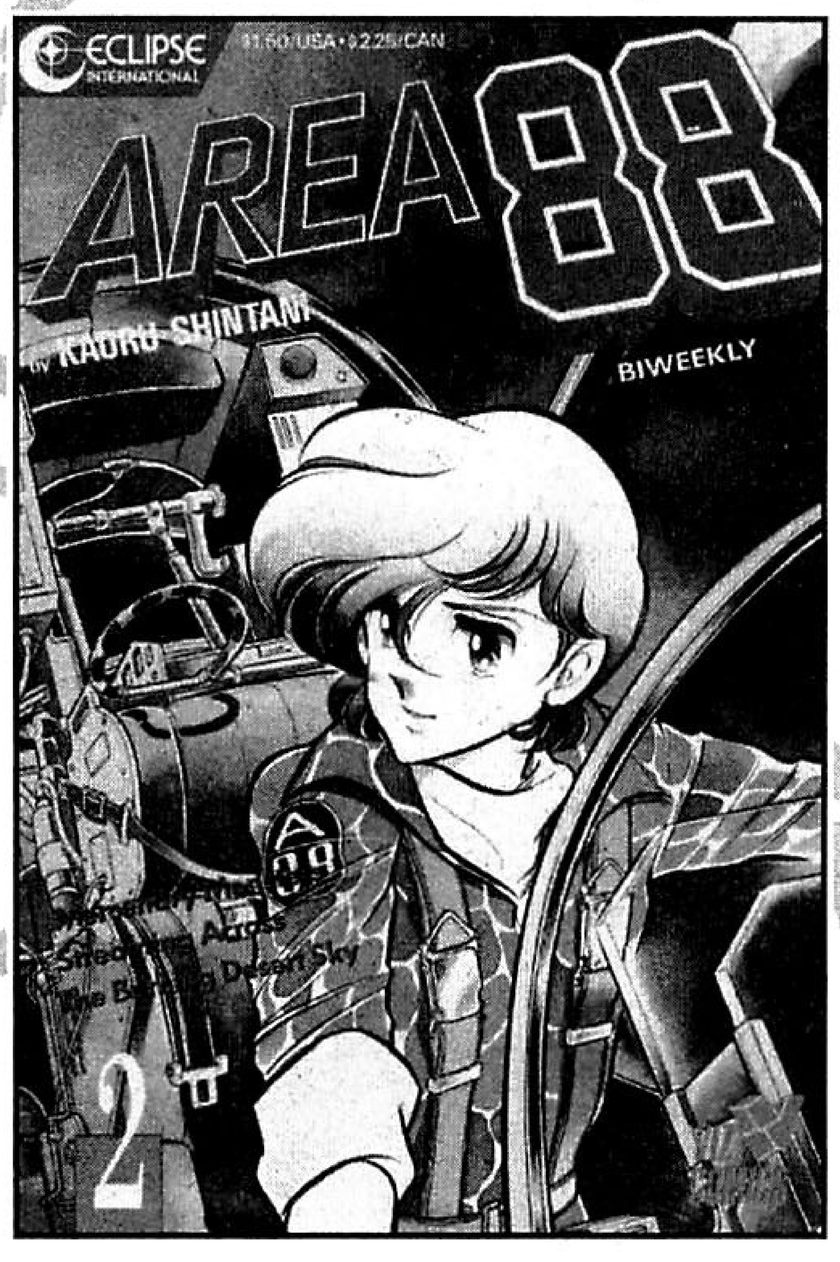
fantasia che prendevano il nome direttamente dal protagonista dell'anime, per cui la sigla di Remi *era cantata da I Ragazzi di Remi, mentre I Ragazzi dai Capelli Rossi si occupavano di* Anna dai capelli rossi *e Gli Amici di Marco ovviamente di* Marco, *la serie basata su un racconto del nostro mielosissimo romanzo* Cuore. *Una meglio non identificata Veronica cantava «Danguard... con te raggiungeremo la nostra meta, il decimo pianeta... Danguard». I Rocking Horse cantavano la sigla della strappalacrime* Candy Candy. *Vi erano anche i nomi eccellenti come Nico Fidenco che, con lo sconosciuto Coro dei Piccoli Cantori di Torre Spaccata, realizzava le sigle di* Microsuperman, *anime tratto da un manga del solito Tezuka, e di* Hela Supergirl, *bambina dai superpoteri inventata da Shotaro Ishimori. «Kimba, il leone bianco, regna ormai da tempo, nella gran foresta nera, Kimba, re della foresta, leone di gran casta, regna con giustizia vera...» cantava La Mamma di Jonathan (ancora*

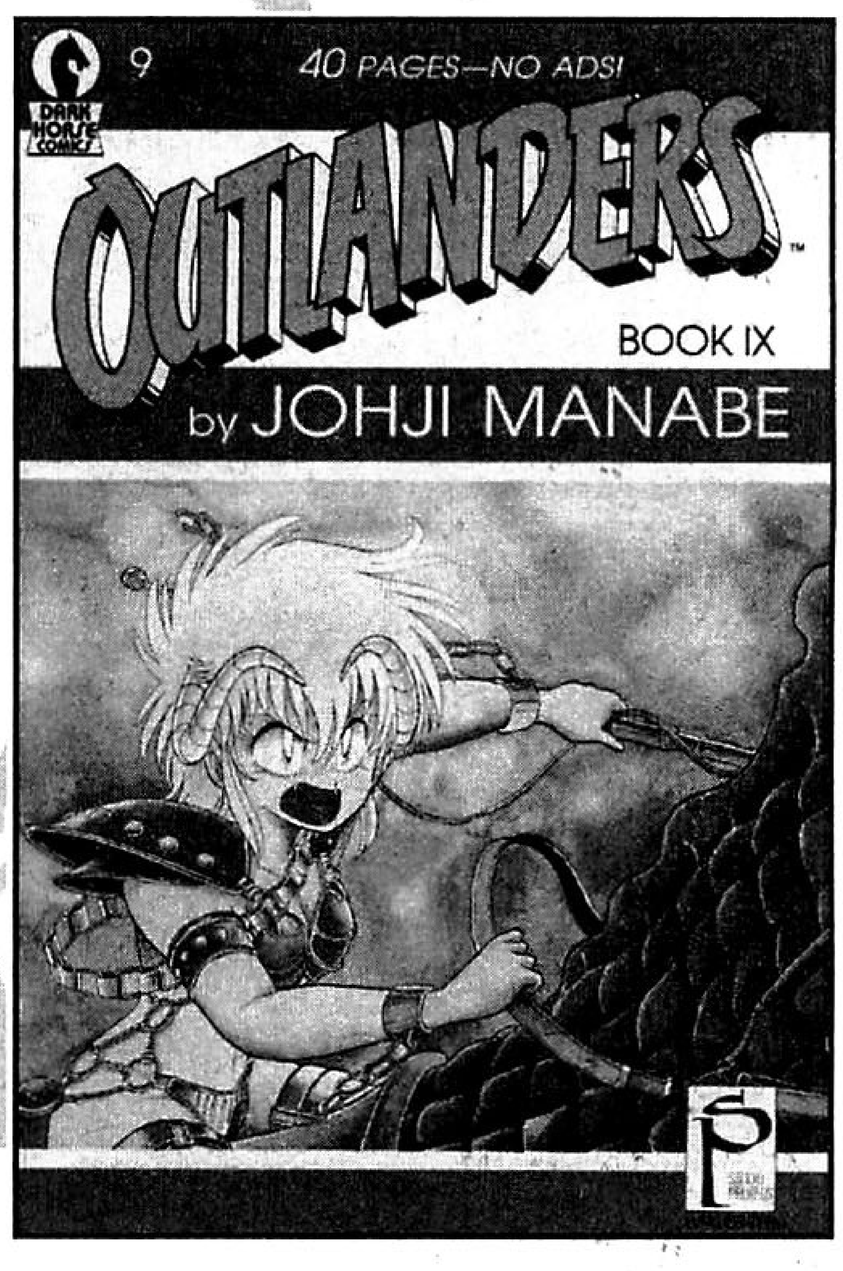




naggi, creò un certo interesse verso il fumetto giapponese e spinse la Eclipse, altra piccola ma estremamente propositiva casa editrice, a presentare nuove serie. In collaborazione con la Viz, struttura con base in Occidente delle principali case editrici giapponesi, la Eclipse editò *Area 88*, *Mai the Psychic Girl* e *Kamui*. *Area 88*, di Kaoru Shintani, narrava la storia, disegnata con un tratto un po' femminile, di un gruppo di piloti mercenari, ed è l'unica delle tre serie a non essere stata pubblicata in Italia. Le altre due avete avuto modo di apprezzarle proprio sulle pagine di **Mangazine**. Le serie ebbero successo, la Eclipse cominciò a pubblicare anche *Xenon* (da noi visto su "Zero") e mentre si preparava ad acquistare nuove serie fu abbandonata dalla Viz che, vista la ricettività del mercato, si mise in proprio.

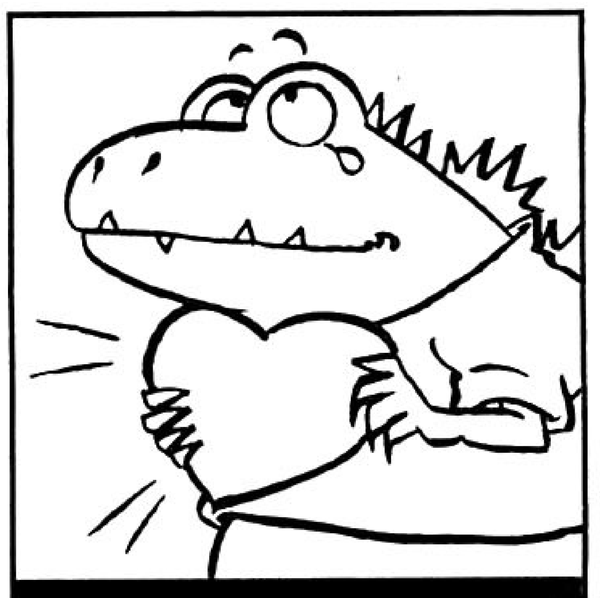
Aumentato il numero degli editori aumentò anche il numero di pubblicazioni. La Viz editò *Lamù*, *Ken il Guerriero*, *Grey*, *Horobi*, il fantascientifico e ancora inedito in Italia *Justy* e il bellissimo *Nausicaä*. La Eclipse, che non si era persa d'animo, continuò a occuparsi di manga e con la collaborazione dello Studio Proteus, che li occidentalizzava, propose *Cyber 7* (sot-





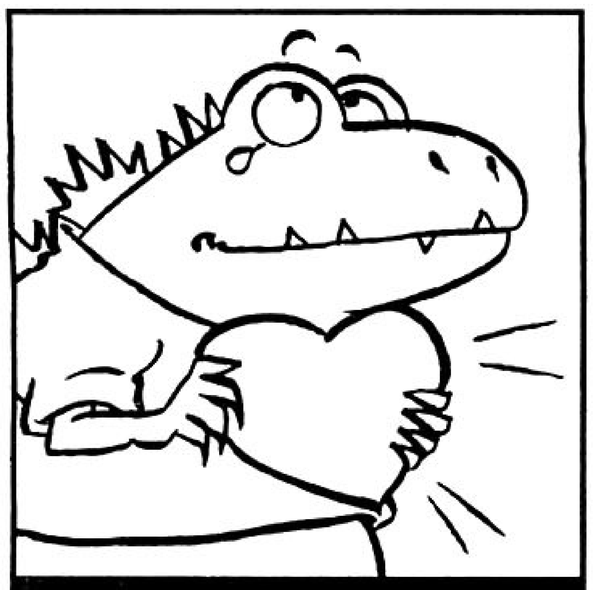
tovalutata storia fantascientifica), e *Appleseed*, *Dominion*, *Black Magic*, tutti manga di Masamune Shirow che ben presto divenne il mangaka preferito dagli americani. È ormai il 1988 quando anche la neonata Dark Horse e il colosso Marvel si inseriscono nel mercato dei manga. La prima pubblicando il frizzante *Outlanders* di Johji Manabe, la seconda editando la versione colorizzata del celebre *Akira*. Da allora il numero di manga presenti sugli scaffali delle librerie statunitensi è rimasto elevato (più di dodici al mese), mentre editori e pubblico prestavano attenzione a prodotti sempre nuovi. I lettori americani hanno potuto leggere *2001 Nights*, *Crying Freeman*, *Goku* e molti altri manga.

Un certo ricambio è intanto avvenuto tra le case editrici. La Viz è rimasta la più prolifica, la Eclipse, che nel corso degli anni si è notevolmente contratta, non si occupa più di manga e le sue serie, accompagnate dai servigi dello Studio Proteus, sono passate alla Dark Horse. Queste due case dominano ormai il mercato manga con qualche piccola intrusione da parte dei concorrenti: la Marvel che ristampa *Akira* in paperback e qualche raccontino sempre di Otomo, la Lead Publishing che ha pubblicato qualche albo del killer *Golgo 13* prima che questo passasse alla Viz, la Sun Comic Publishing che per un breve periodo ha fatto uscire un gruppo di serie tra cui va menzionata *Raika*, anagramma di Akira ma che con lo stesso non ha nulla a che fare trattandosi di una serie fantasy.



GRAFFITI

oggi mi chiedo cosa diavolo voglia dire 'la mamma di Jonathan') per introdurre il popolare leoncino di Tezuka. Tra le sigle più recenti ricordo con piacere quella di Lupin III *cantata dai Castellina Pasi: «Chi lo sa che faccia ha, chi sa chi è, tutti sanno che si chiama Lupin, era qui un momento fa, chissà dov'è, tutti hanno visto Lupin... è simpatico e non saprei dire di no, a Lupin il mio cuore darò...». Ma se le sigle di un tempo potevano mostrare molte ingenuità nei testi e nei nomi, inventati, dei loro realizzatori, non da meno erano le copertine di 45 giri messi in vendita.* Daitarn III *(che solo molti anni dopo scoprii chiamarsi in originale* Daiturn 3*) sulla copertina del disco relativo riportava la scritta* Daitan 3, *senza la erre, mentre sul retro il pilota Aran Banjio veniva chiamato Joe Tempesta e gli era affibbiata la qualifica di agente segreto. Tutto un programma era invece il retro di copertina del 45 giri di* Monkey *che riporto in parte: «C'era una volta in Cina uno strano gruppo di gente che si mise a viag-*



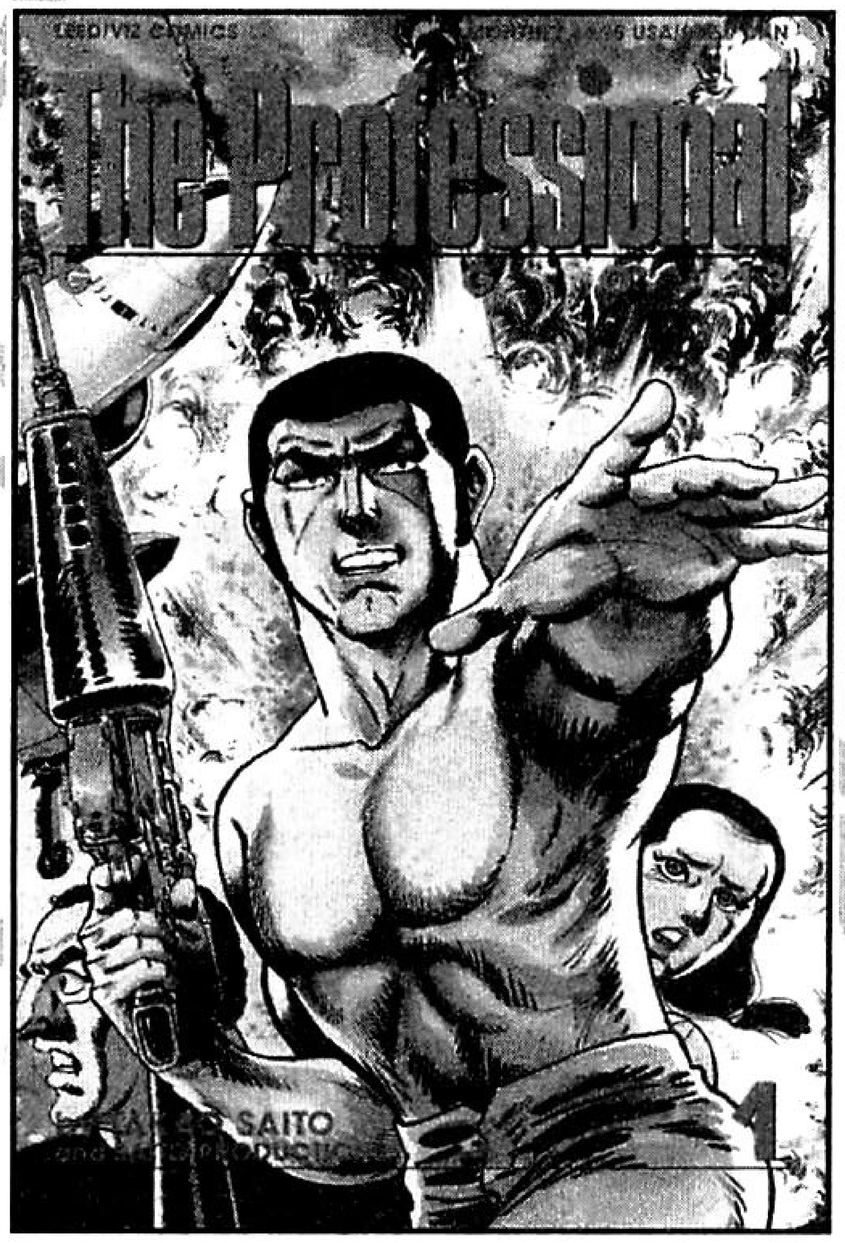
GRAFFITI

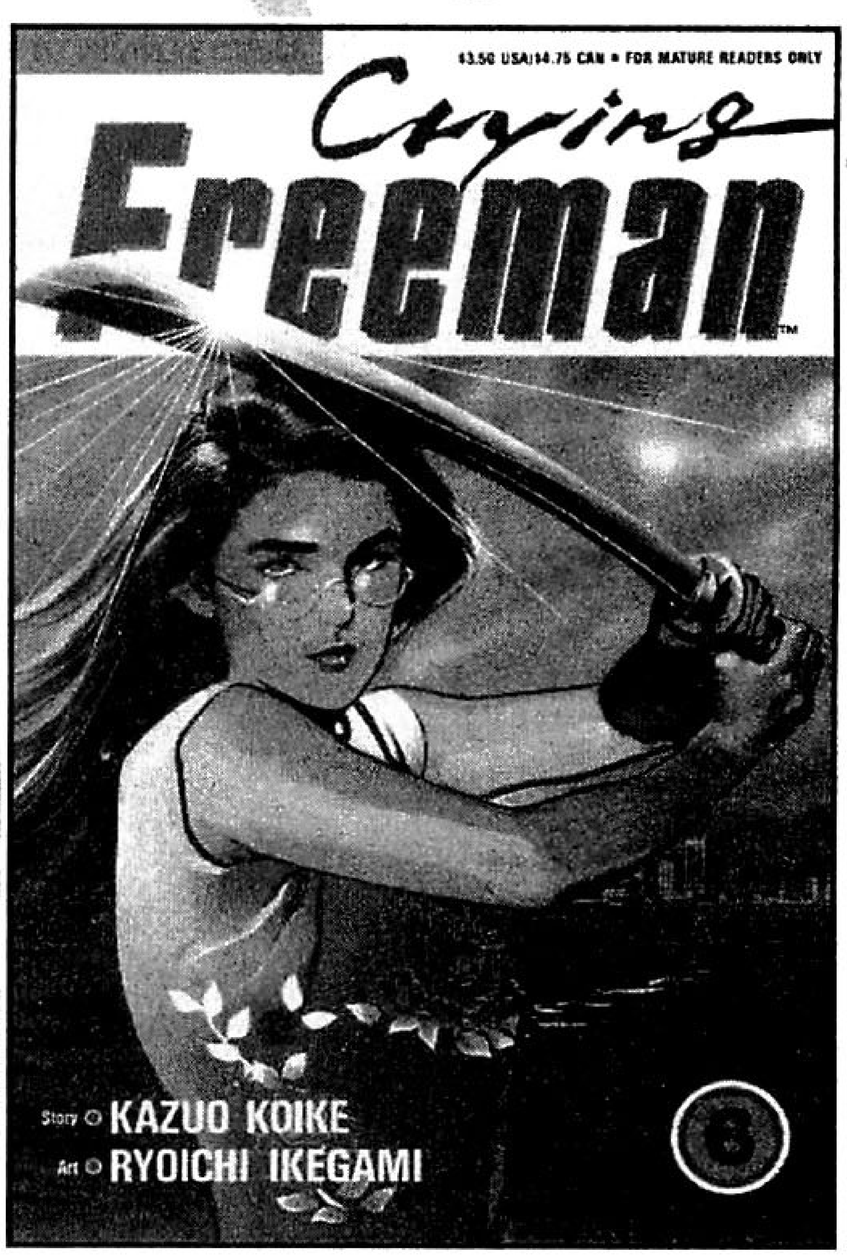
giare verso l'India per cercare un importante scritto di Budda. Il gruppo era formato da una scimmietta Monkey, coraggiosa ma birichina che sa fare giochi di magia con una bacchetta magica, da un maialino sempre affamato, da un vecchietto in cerca di oro, da una ragazzina piccola strega, e da un bonzo giovane, intelligente ma timido». Tornando alle canzoni, solo in questi ultimi anni, troppo tardi per avere un risultato soddisfacente, ho pensato di registrare su nastro molte delle vecchie sigle. Da quei dischi straconsumati e rigati ne sono uscite delle canzoncine un po' stridule, un po' gracchianti, comunque utile passaporto per un viaggio nella memoria.

Davide Castellazzi

Entrando in un comicshop americano, o anche in uno italiano che importi fumetti, potrete a tutt'oggi trovarvi un gran numero di manga. Se vi interessano i lavori di Masamune Shirow guardate tra le pubblicazioni targate Dark Horse, vi troverete tra l'altro l'ultimo suo lavoro, il cyberfantasy *Orion*, disegnato con la consueta abilità dal maestro giapponese.

Per chi ama Rumiko Takahashi, i suoi manga di vengono pubblicati tutti dalla Viz, *Ranma 1/2* e *Maison Ikkoku*, nonché le raccolte di *Lum* e *Rumik World*. Troverete anche una grande abbondanza di manga fantascientifici: *Macross II*, *Genocyber*, *Version*, *Venus Wars*. Inoltre comincia a farsi largo tra il pubblico un maggior interesse verso l'approfondimento critico e l'informazione, fattore che ha spinto la Viz a editare "Animerica", rivista di grande formato dedicata a manga e anime. Se masticate un po' d'inglese fate un salto in una libreria specializzata, vi troverete pane per i vostri denti; se invece non comprendete una parola al di fuori del vocabolario italiano, non disperate, gli editori italiani continuano a pubblicare manga tramite le edizioni americane, quindi è solo questione di tempo, prima o poi tutti i manga tradotti negli USA arriveranno anche in Italia.





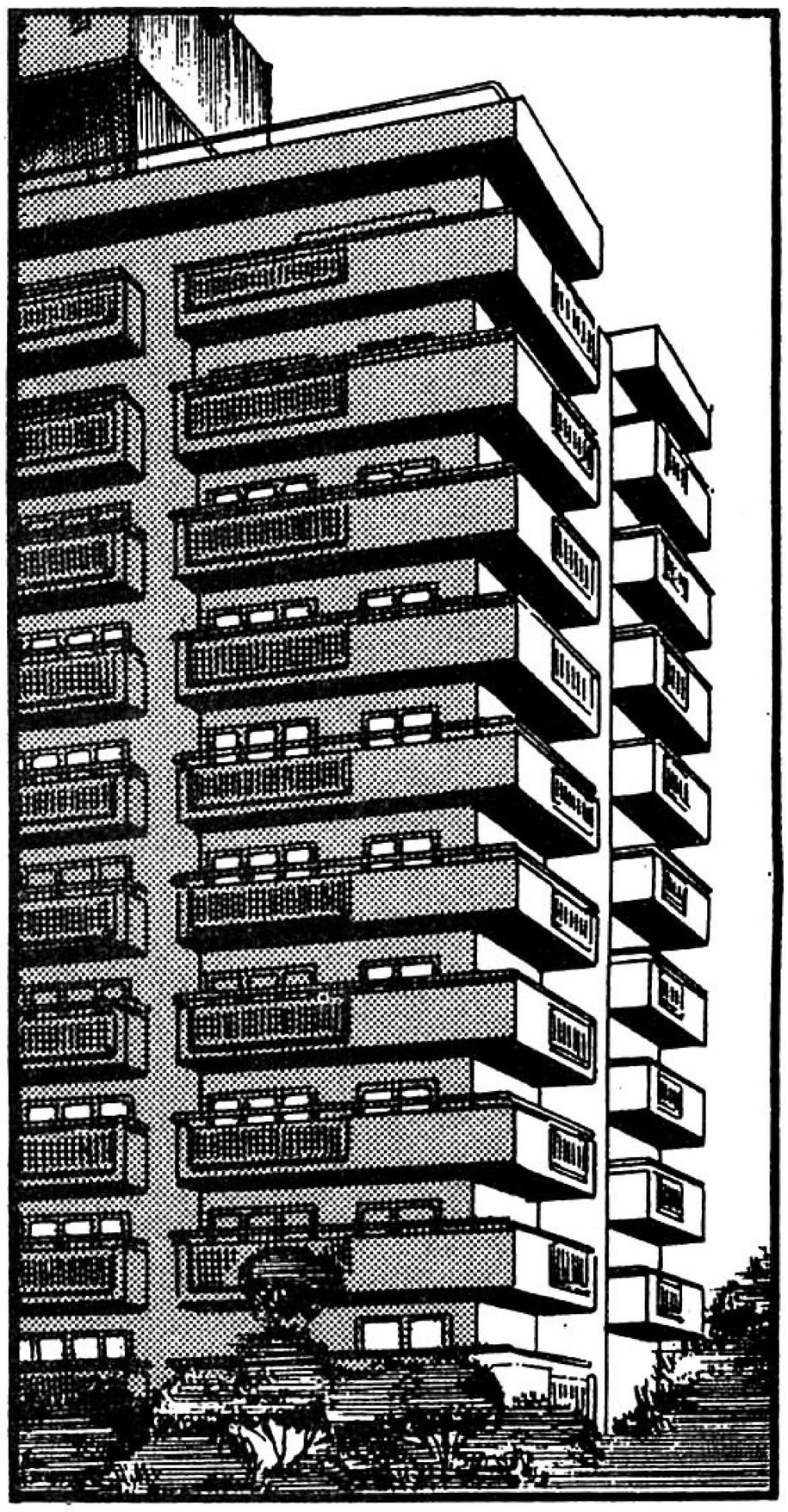
MAI PARTE 28

L'INCONTRO

L'UFFICIO DEL CAPO DI GABINETTO, NELLA RESIDENZA UFFICIALE DEL PRIMO MINISTRO.

IL CAPO DI GABINETTO, RYOZO YASUDA.

AVEVO IN PROGRAMMA DI FAR AVERE AI LABORATORI UNIVERSITARI DELLA DIFESA I RISULTATI DEI TEST, APPENA I DATI SARANNO PRONTI...



NON VOGLIO CHE SOSTENGA DEI TEST DI VALUTAZIONE PSICHICA NEL SUO ATTUALE STATO EMOTIVO.

SE LA OBBLIGASSIMO A FARLO, NON CI DAREBBE I RISULTATI CHE CERCHIAMO.

AL MOMENTO, E' TROPPO FRAGILE EMOTIVAMENTE.

LE SUE PAROLE STONANO CON IL SUO CARATTERE, SIGNOR KAIEDA ...

... QUANDO GESTIVA QUELLA AGENZIA INVESTIGATIVA IN CINA, DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE, ERA NOTO ...

... SI`... DUNQUE, SENTO CHE DEVO AVERE IL COMPLETO CONTROLLO SUL SUO BENESSERE!

CERTAMENTE, SIGNORE.

IL PRIMO MINISTRO SE NE RENDE CONTO ED E' BEN CONTENTO CHE SIA LEI A OCCUPARSENE.

OTTIMO. PORGA I MIEI SALUTI AL PRIMO MINISTRO.

E' STATO UN PIACE- RE PAR- LARE CON LEI, SIGNOR' KAIEDA.

HHHHHH

chuck

LA SIGNO- RINA KUJU DE- SIDERA VEDER- LA.

FALLA ENTRA- RE!

CERTO, SIGNO- RE!!!

DI COSA MI VUOI PARLARE?

LA PREGO, MI LASCI TORNARE A CASA!

PERCHE'?! C'E' QUALCOSA CHE NON VA IN QUESTO POSTO?! NON SEI PIU' FELICE QUI?

NO, SONO MOLTO FELICE.

RON, MADARAO E LA SIGNORA MINEO SONO TUTTI QUI! MA...!

MA, COSA!!!?!

SE MIO PADRE TORNASSE CHE IO NON CI SONO ...!

...

...NON SAPPIAMO NEMMENO DOV'E' MIO PADRE O QUAN-DO TORNERA'...!

...VOGLIO ASPETTAR-LO A CASA!

D'ACCOR-DO... STA' BENE. CREDO SIA UNA SAGGIA DECISIO-NE.

LA RINGRAZIO D'AVER ACCETTATO, SIGNOR KAIEDA!

...

RIMANDALA A CASA INSIEME A MADARAO E MINEO.

SISSIGNORE ...! MA SARA' MOLTO DIFFICILE PROTEGGERLA DA TURM GARTEN, SIGNORE!

ME NE RENDO CONTO, KENMOCHI! VOGLIO CHE LE RADDOPPI LA SCORTA ...

SISSIGNORE!

ASSICURATI CHE LE GUARDIE DI TURM LO CAPISCANO!

NON DEVONO AVVICINARSI OLTRE I 200 MT. IN NESSUN CASO! LEI E' TROPPO PERICOLOSA!

COMUNICO L'ORDINE, SIGNORE!

SHUICHI TOR-! NERA' PRESTO! IL DESIDERIO DELLA SIGNO-RINA MAI SARA' SICURAMENTE ESAUDITE!

BE'! SONO PROPRIO CONTENTA DI TORNARE CON VOI A CASA, COME UNA VERA FAMIGLIA.

LAP LAP

LA RESIDENZA UFFICIALE DELL' AMBASCIATORE DELLA GERMANIA.

CHAK

MI VOLEVA PARLARE?

COL SUO POTERE, LE SARÀ FACILE UCCIDERE MAI KUJU!

COME HA FATTO A SAPERE DELLE MIE FACOLTÀ?

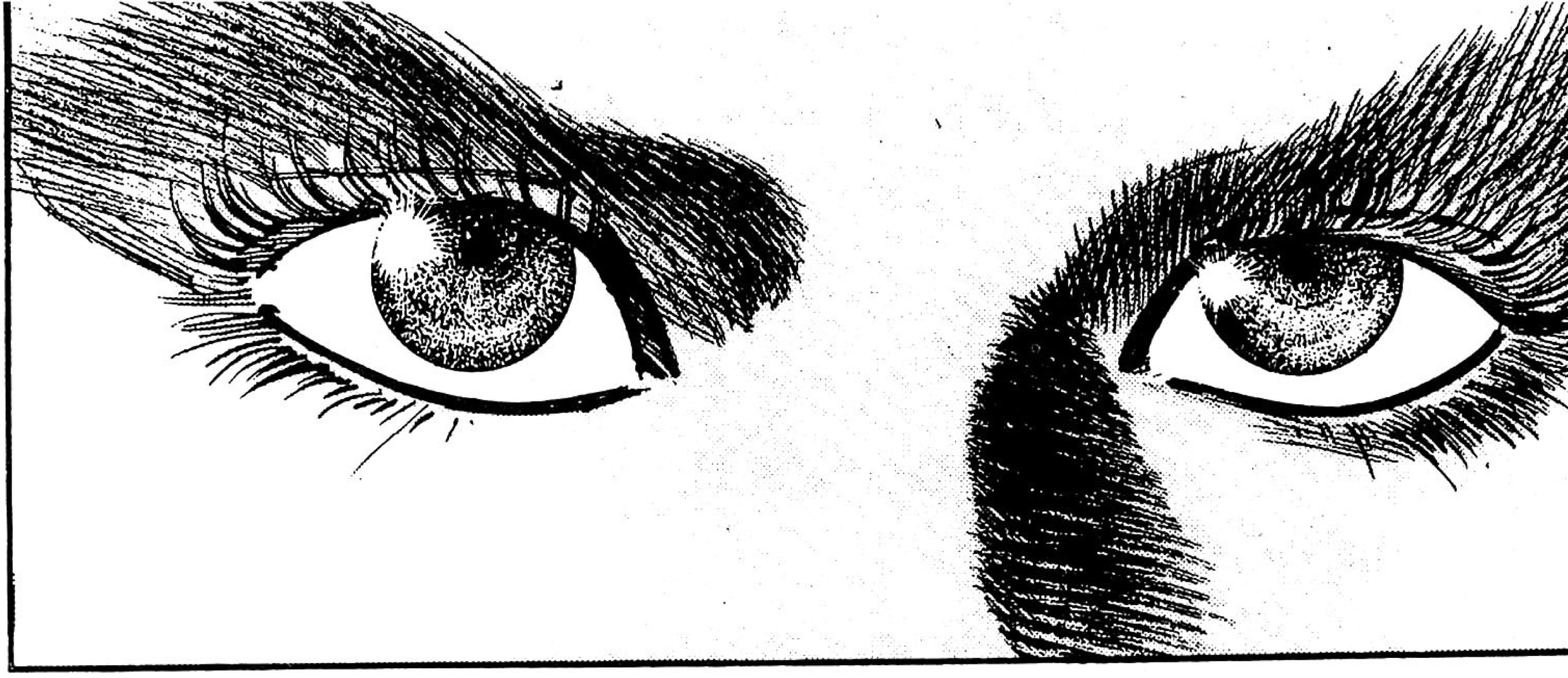
SONO QUI PER ORDINE DELLA WISDOM ALLIANCE!

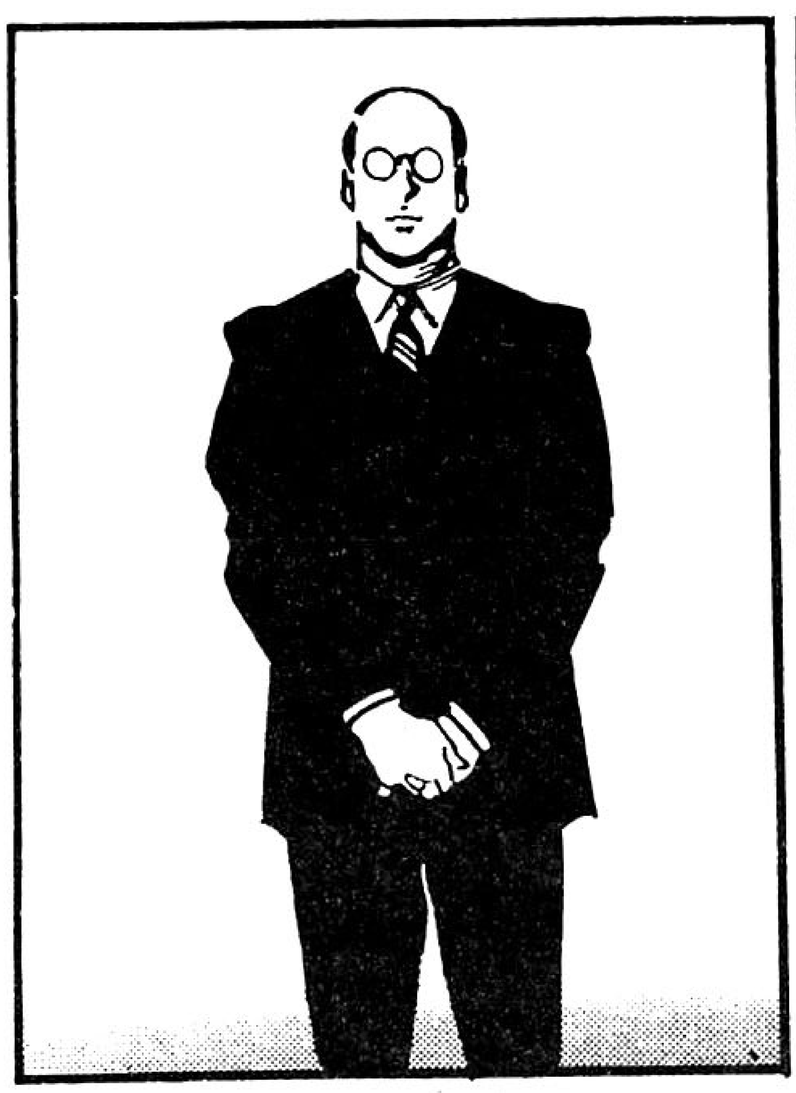
!!! AH, E' COSÌ?

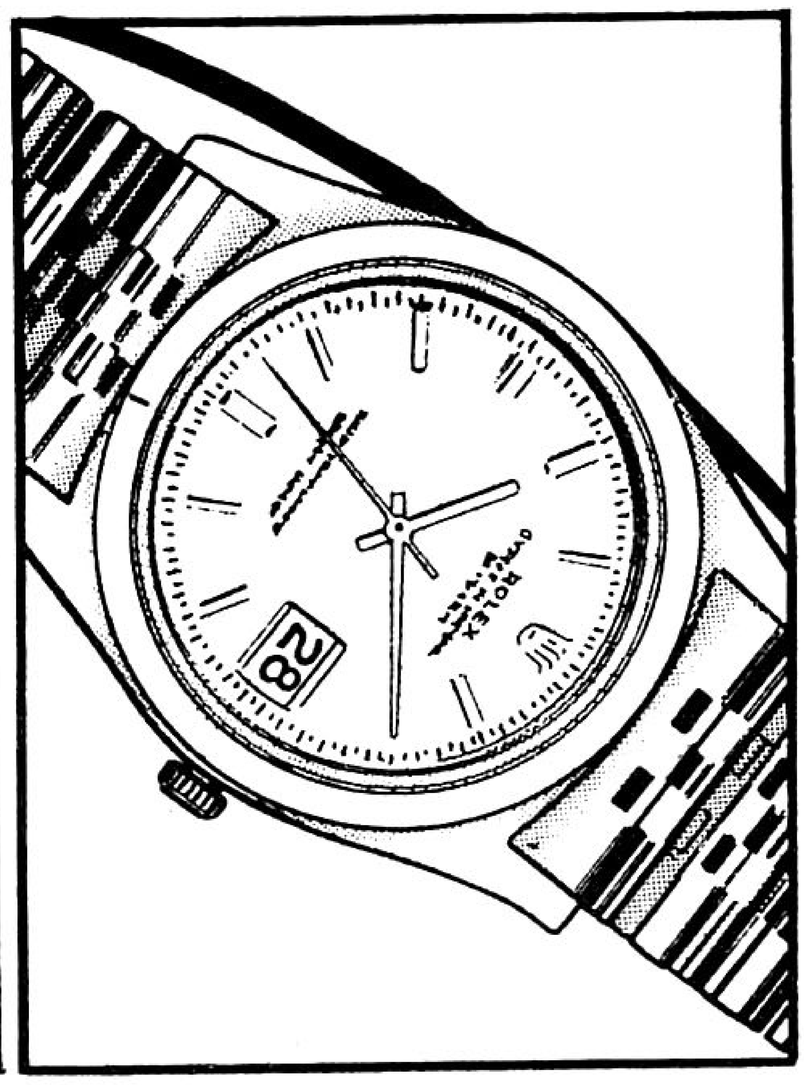
LA COSA PIU' DIFFICILE E' CATTURARLA SENZA FARLE DEL MALE!

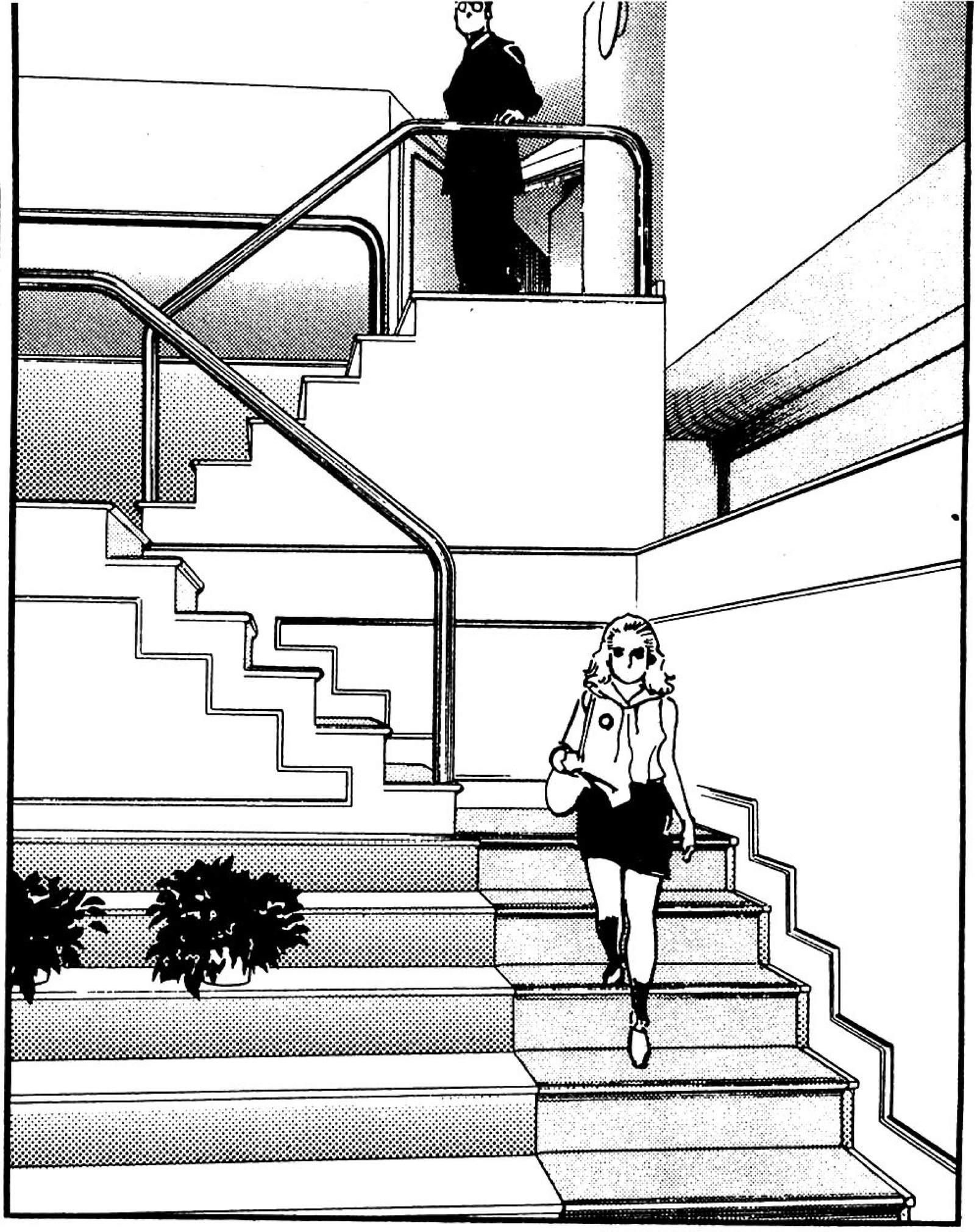
CI HANNO PROVATO IN MOLTI, DIVERSE VOLTE, HANNO FALLITO TUTTI!

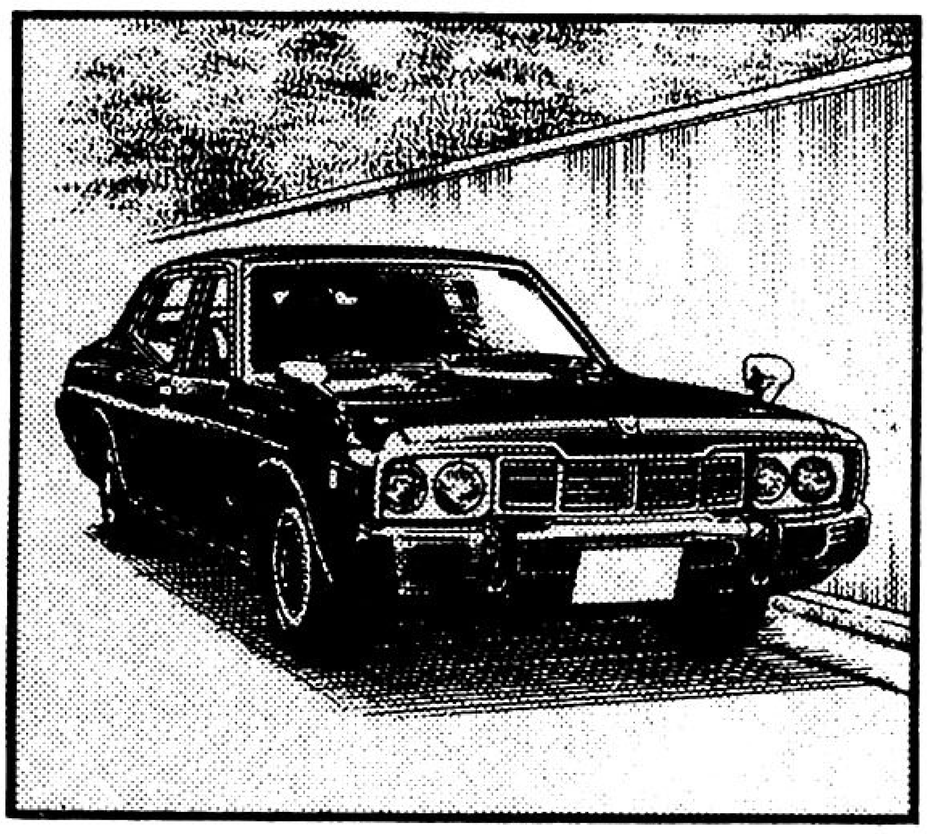
AH...D'ACCORDO! LE SOTTRARRO' LA FORZA E LA RIDURRÒ A UNA BAMBOLA DI PEZZA!






ROLEX
28





DOVE STA ANDAN- DO ?

VOLEVO USCIRE A FARMI UNA BISTECCA !

LE FARO' PORTARE QUALSIASI TIPO DI CARNE DESIDERI ! PER FAVORE, RESTI IN CASA !

OKAY... ALLORA VOGLIO UN CHILO DI FILETTO !

SSSHHH

SIGNORINA KUJU, E' SICURA DI NON VOLE- RE CHE L' AIUTI ?

IN QUESTA CASA SIETE MIEI OSPITI. VOGLIO FARE TUTTO IO. OKAY?

SHHT SHHT

SICCOME INSISTE, SI BEVA PURE IL SUO TE' IN SANTA PACE.

ARRROOO AROOOOO ARRROOO

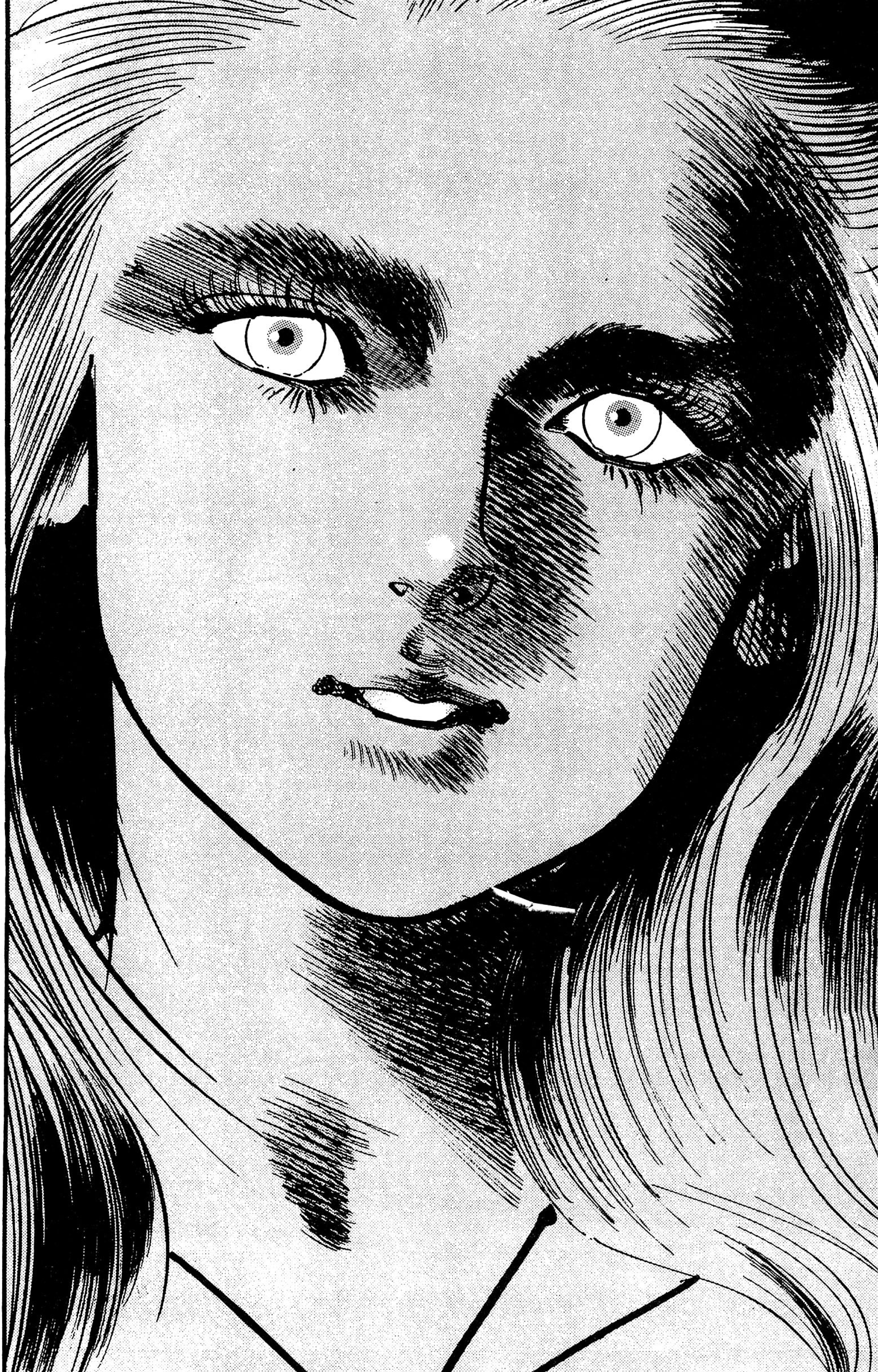
!!

OH! LO STES- SO LA- MENTO ! COS'HA CHE NON VA!

TA P TA P TA P

STOP

CALMATI, RON! COSA C'E' CHE NON VA?!



GGGRRRR...!!

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 25.
112 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

Z VIDEO è una collana home video che vi propone la serie televisiva di **KEN IL GUERRIERO**.

Numeri disponibili a Lire 24.500 cad.:
1- due episodi (46 minuti).
2- due episodi (46 minuti).
3- tre episodi (62 minuti).
4- tre episodi (62 minuti).
5- tre episodi (62 minuti).

NOVITÀ!
NUOVA EDIZIONE in custodia rigida Lire 29.900.
6- tre episodi (75 minuti).

PROSSIMAMENTE
7- tre episodi (75 minuti).

Z COMPACT

25

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
128 PAGINE, 3.000 LIRE.

Granata

MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 26.
112 pagine, lire 3.000.

MANGA VIDEO

MANGA VIDEO seleziona e propone alcune tra le migliori produzioni di anime giapponesi.

Numeri disponibili a Lire 39.000 cad.:
1-I CAVALIERI DELLO ZODIACO-1 (46 min.).
2- DEVILMAN-1 (52 min.).
3- KEN IL GUERRIERO (110 min.).
4- DEVILMAN-2 (60 min.).
5- SHUTEN DOJI-1 (46 min.).

NOVITÀ!
A Lire 39.900.
6- DANGAIO-1 (45 minuti).

PROSSIMAMENTE
7- MAISON IKKOKU LAST MOVIE.
8- DANGAIO-2.
9- I CAVALIERI DELLO ZODIACO-2.

ANIME

DISPONIBILI

ANIME VIDEO 1
Maison Ikkoku 1
3 episodi
72 minuti
L. 29.900

ANIME VIDEO 2
Maison Ikkoku 2
3 episodi
72 minuti
L. 29.900

NOVITÀ!

ANIME VIDEO 3
Maison Ikkoku 3
3 episodi
72 minuti
L. 29.900

PROSSIMAMENTE

ANIME VIDEO 4
Maison Ikkoku 4

ANIME VIDEO

ANIME CLASSIC

NOVITÀ!

ANIME CLASSIC 1
Conan 1
4 episodi
100 minuti
L. 39.900

PROSSIMAMENTE

ANIME CLASSIC 2
Conan 2
4 episodi
100 minuti
L. 39.900

L'intera serie è composta da 7 videocassette.

ANI